GAMER Culture · Entertainment · Game

游戏·人



16元

2006.2. Vol.16

斑斓之书

在爱因斯坦的时空中旅行

——相对论发表百年纪念

传世之书

前进吧 华丽的冒险!

——后黑岛时代的欧美RPG

卷首特稿

电玩九章 下篇 大媒体时代

卷尾特辑

倩影梦舞 英雄迟暮

——致《古墓丽影》十周年



本辑赠品

游戏·人主题ID卡套装挂绳

[特别企划] 非正常游戏道具研究中心　[游人小说] 第十关/四十六

[同人剧院] 人中之龙——《如龙》剧情小说



CD1 劲乐团派对

01 拜托给风 ～LIVE Version～
02 Luv Flow
03 Elastic Star
04 Save My Dream
05 End of the Moonlight
06 Never Say
07 One The Love
08 FTR
09 Long Vacation
10 Bright Dream
11 Memory of Beach
12 Lemonade
13 Sunny Side
14 Can We Talk
15 OBLIVION
16 A.I.
17 Let's go Baby
18 Ya! Party!
19 ON
20 Fear
21 早晨型的人
22 Eternal Memory ～少女的梦～
23 Red
24 SIN
25 BLYTHE
26 Yo! Max!



游戏·人

第十六辑音乐CD曲目



CD2 幻水精选集

01 远い空(幻想水浒传Ⅱ)
02 La Mer(幻想水浒传Ⅳ)
03 メインテーマ(幻想水浒传)
04 水のほとりの砦(幻想水浒传)
05 枯れた大地(幻想水浒传Ⅱ)
06 囚われた街(幻想水浒传Ⅱ)
07 明るい农村(幻想水浒传Ⅲ)
08 失われた毎日(幻想水浒传)
09 ORIZZONTE(幻想水浒传Ⅱ)
10 あひるぼっこ(幻想水浒传Ⅲ)
11 美しき黄金の都(幻想水浒传)
12 Gothic Neclord(幻想水浒传Ⅱ)
13 エンディングマーチ(幻想水浒传Ⅱ)
14 みんなの笑顔 —108星のその后—(幻想水浒传Ⅱ)
15 远い空 —reprize—(幻想水浒传Ⅱ)



游戏·人第16辑

封面绘制：刑天工作室 雅牙
封面设计：张金涛

Contents



风格论 STYLE

大约在六七年前，自己还只是个小职员，每天下班回家就抱着PS恶补，想夺回学生时代的“损失”。直到父亲催促我赶快睡觉，“明天还要上班呢！”这样的生活持续了两年，终于厌倦了。于是捧起了两年没有读过的各类杂书做为暂时替代游戏的娱乐方式，后又受朋友影响看起了李敖、刘墉等人的作品。

刘墉的“豆腐块”文章很适合休闲阅读，其中几篇印象还挺深。这不，前几天制作《游戏·人》时与几位同事交流畅谈，突然想起一篇谈及“风格”的文章，便凭记忆讲了一遍。大意如下：（可能与原文有较大出入）

有一次，我的朋友在餐桌上大发牢骚，说有个邻居当了作家，还出了本畅销书。但朋友认为邻居那套花样自己也会，而且自己的文采也比他好得多。于是我便说了个故事给朋友听。

有一次我看一档综艺节目，里面的主持人让一位人气极高的女歌星与一位唱合声的幕后歌手PK，比赛飙高音！起初几个回合两人势均力敌，不过随着音阶不断加高，歌星显得越来越吃力，但唱合声的女孩却都能轻松过关。歌星最后唱得嗓音撕哑，败下阵来。

尽管如此，那位歌星依然走红，唱了很多脍炙人口的作品；而那位唱合声的女孩，依然默默无闻地站在舞台的角落里，偶尔会被镜头扫到。

我相信，唱合声的那个女孩长得并不差，包装起来也会是个美人。更重要的是，她的声音又高又亮，对乐理的理解能力可能也在一些明星之上，但为什么有所作为的却是看上去比较弱的那一位呢？答案很简单，因为那位歌星有着她独特的风格。声音和高低只是一个方面，可能正是她的声音特质和整体感出众才紧紧地吸引住了她的歌迷。

所谓风格往往不能与“完美”打上等号，甚至可以说有些风格反而是某种缺陷，但却极有可能成为最与众不同和最大的魅力所在。就如同朱莉娅·罗伯兹的大嘴或是吕燕的雀斑一样。

如果要问《游戏·人》的最大缺陷在哪里？可能很多人都会说她“不实用”，她基本“没有时效性”，她“游离于游戏与文化”之间……就连山内溥都说过：“游戏是可以不玩的！”（意思是说游戏不是人类生存中必要的活动）那么既不实用、又没有时效性的游戏文化自然也是可以不去读、不去看的。不过我依然相信，正是因为这些缺陷成为了《游戏·人》有别于传统游戏杂志的独特风格，才让你选择了她。

可能你会因为个人风格记住泰坦，或是记住胜负师，而你身边的人也会因为某种风格而记住你。那么，请做一个保持风格的游戏人吧，而我们，会做一本保持风格的《游戏·人》。

■ 胜负师 2006年2月

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人
读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805



传播媒体简称“传媒”、“媒体”或“媒介”，指传播信息的载体，即信息传播过程中从传播者到接受者之间携带和传递信息的一切形式的物质工具。1943年美国图书馆协会的《战后公共图书馆的准则》一书中首次使用作为术语，现在已成为各种传播工具的总称，如电影、电视、广播、印刷品(书刊、杂志、报纸)、计算机和计算机网络等均属于媒体。

TV游戏杂志被归纳为新兴的孤岛型专业传播媒体，拥有固定而特殊的读者群，其成长性完全倚赖TV游戏产业自身的兴衰进退。虽然已经进入数字化的时代，如今TV游戏杂志的概念已经完全超越了纸媒体的范畴，但是由于根深蒂固的阅读习惯原因，纸媒体在近未来依然将是TV游戏杂志的主流，在亚洲地区尤其如此。

不少人曾经问我：“怎样的TV游戏杂志才算是真正成功的专业媒体？”

由于个人所处立场过于微妙，很多话有如骨鲠在喉难以一一尽言之！

日本是全球著名的游戏大国，同时也是无可争议的游戏媒体大国，至今仍然保持着许多值得夸耀的世界记录。或许是文化同根同源的关系，笔者发现我国游戏媒体10余年的发展历程和日本游戏媒体产业的成长轨迹存在颇多重合相似之处，值得认真加以剖析和反思……

■ Darkbaby

大媒体时代

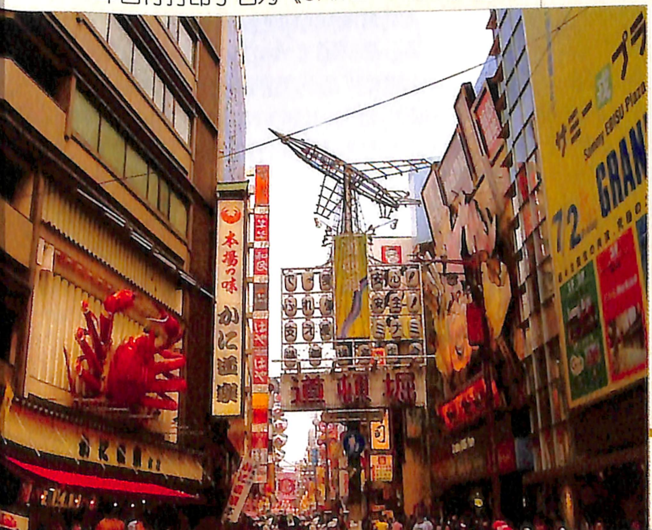
一、群雄

游戏杂志是怎样诞生的？

这个问题似乎和先有鸡还是先有蛋的所谓千古谜题一样愚蠢，当然是由于电子游戏的诞生而开始萌芽发展。上世纪70年代末期，个人电脑和街机在日本逐渐流行，电子游戏成为了时髦的新兴娱乐项目，商业触觉敏锐的一些大出版商见机陆续推出了专门介绍PC游戏的杂志，其中以德间书店的《COMPUTER通信》和ASCⅡ的《LOGIN》最负盛名。草创时期的日本街机游戏产业呈现出群雄割据的混乱局面，据说世嘉曾经推出过包括新作推介和简明攻略之类内容的免费月刊，由于岁月久远的关系，至今已经难以找到实物佐证。当时在民间还涌现了许多未经官方许可的同人杂志，比如“口袋妖怪”之父田尻智曾在1983年自行打印了名为《GAME FREAK》的攻略刊物，该刊物的第二部因为对当时最流行的Namco街机游戏《铁板阵》进行了详尽彻底的攻略而引起不小轰动，总印刷量居然突破万本，Namco不得不出面制止了该刊物的继续推出。若干年后，进入游戏业界的田尻智把“GAME FREAK”作为了个人独立会社的社名。如今这个名字更因为口袋妖怪而举世闻名。ATARI CVS游戏主机并没有在日本获得欧美地区同样的轰动效应，ATARI甚至被迫在1974年把经营严重不善的日本分社以近乎无偿赠送的低价格转让给Namco。80年代初在日本市场上充斥着16种以上模仿或借鉴ATARI CVS硬件设计思想的TV游戏主机，总市场规模却不到300万台，正如德间书店的资深发行人高城氏所言：“在当时我们没有发现任何一款具有市场前景的家用游戏主机，自然也不会打算参入这个领域……”

1983年7月15日，任天堂推出的FC主机书写了TV游戏产业的新纪元，该主机仅用了不到一年时间销量就突破了300万台，在日本掀起了前所未有的流行风潮。德间书店率先于1984年秋创刊了《Family Computer Magazine》(简称《Fami-Maga》)，由于获得了任天堂官方的大力提携，《Fami-Maga》一直能够比其他竞争对手率先得到内幕情报，而游戏攻略的详实精美更是其独树一帜的看板，遇到有当红大作发售之时，该杂志惯例随正刊附赠攻略别册，其品质丝毫不亚于其他杂志社单独贩卖的专门攻略集。由于综上所述的原因，《Family Computer Magazine》在FC全盛时期成为当之无愧的市场主导者，1987年初的月度单刊销量一举突破百万大关。同为出版业巨头的ASCⅡ却姗姗来迟，野心勃勃的ASCⅡ和微软共同开发了家庭娱乐用个人电脑规格MSX，并成功游说了索尼、松下和夏普等多家日本家电行业巨头参入，但是MSX在同时期推出FC的无限光芒下黯然失色，虽然《LOGIN》杂志不遗余力的积极宣传仍然难以挽回其失败命运。1985年2月，应众多读者的强烈要求，《LOGIN》开辟了名为“FAMICOM通信”的专栏开始介绍FC游戏，第一款介绍的作品是Hudson发行的《バンゲリングベイ》(《PANGELING BAY》)，主持该栏目的编辑为东府屋FAMI坊，虽然这个仅为一页的新增栏目在游戏狂人东府屋的努力下搞得有声有色，不过连他本人也绝对没有想到以后居然会发展成为一个世界著名的媒体品牌。

1986年6月6日，双周刊《FAMICOM通信》正式创刊，由东府屋FAMI坊担任首任编辑长，最初参与的员工不到10人，其中就包括了后来领导该杂志登上王者之路的浜村弘一(浜村通信)和女性副编集长渡边美纪。同年9月的第七号封面上首次出现了漫画家松下进设计的狐狸内奇(ネ









ッキ－）的形象，此后这个可爱的小精灵便成了象征该杂志的吉祥物，至今在杂志封面登场回数超过400次以上。由于母会社ASC II和任天堂存在着间接竞争关系，《FAMICOM通信》最初的成长道路并不算顺利，杂志试图通过走平民化的道路和当时的霸主《Family Computer Magazine》错位竞争，由东府屋FAMI坊亲自主持的传言板成为早期最受读者青睐的栏目，该栏目一反诸如《Fami-Maga》等杂志严肃刻板的风格，提供读者畅所欲言的交流空间，杂志销量因此稳步提升。真正促进《FAMICOM通信》销量大飞跃的是1987年发生"Enix潜入事件"，虽然无法像德间书店那样经常得到官方的第一手讯息，《FAMICOM通信》还是想尽一切办法为读者提供各种独家新闻，1987年秋正值Enix的RPG超大作《勇者斗恶龙 II》引发社会性大轰动之时，该杂志记者挖空心思得以成功"潜入"Enix本社采访到崛井雄二和中村光一等制作人，独家报道了大量令读者感兴趣的开发内幕，对游戏人进行连篇累牍的专访在过去日本TV游戏媒体还罕有鲜例，杂志的销量在短短四个月内实现了翻番。1988年初，《FAMICOM通信》率先设立了旨在报道游戏业界最新动向的"FAMITSU EXPRESS"，这个由名编辑浜村弘一提案并主持的栏目由于向读者提供了业界风云动态的直观视点，因而成为该杂志延续至今的金牌栏目。浜村弘一认为游戏媒体长久发展的趋势不应该仅限于成为单纯的攻略情报志，而是应该走综合情报志的发展道路，在该杂志的大力推动下，日本TV游戏杂志开始由最初的纯攻略情报向更多元化的层次发展。



黎明时期的日本游戏媒体在业界的影响力相当微弱，《Family Computer Magazine》的单刊平均销量在70万份左右，而《FAMICOM通信》则大致约40万份，比起当时任天堂在美国创办的官方杂志《NINTENDO POWER》的400万月销量相去甚远，较之正处于绝顶期的《少年JUMP》700万份的惊人发行量更是望尘莫及，Enix就因为认知度差异的缘故把《勇者斗恶龙》的独占发布权交给了《少年JUMP》。1988年以前的日本TV游戏业界完全由任天堂一家所垄断，该社对游戏媒体的新闻发布也实行了严格的控制，1987年发生的Tagen广告风波就几乎让正处于稳步发展期的《FAMICOM通信》遭遇灭顶之灾。在FC发展中期，任天堂为了避免类似ATARI SHOCK那样因劣作泛滥导致市场崩溃的状况再次发生，对参入FC平台的第三方厂商每年发行软件的数量进行了严格限制，许多大型第三方采取了成立关联子会社的方式迂回对应，例如Konami一度曾成立和吸收了11家软件会社。Tagen（后改称Tecmo）是Namco在北美注册的子会社，Namco社长中村雅哉对于任天堂垄断FC卡带生产权非常不满，Tagen社遂秘密破解了FC卡带的加密程序并开始自行制造发售游戏，《FAMICOM通信》在不知底细的情况下接受了该社的广告委托，连续数期在显要位置刊登大幅广告。Tagen在《FAMICOM通信》投放的广告无疑触动了业界霸主的逆鳞，任天堂新闻发言人今西弘史公开威胁将要完全封杀该杂志的新闻渠道，为此编集长东府屋FAMI坊星夜赶往京都任天堂本社陈述事件始末，郑重表示今后不再接受Tagen的任何广告委托，风波才总算告一段落。事后，由于单方面毁诺的缘故，《FAMICOM通信》又被迫向Tagen支付了大笔违约金。Tagen广告风波使得《FAMICOM通信》的管理团队真切感受到了TV游戏业界的风云诡谲，坚定了该媒体以绝对中立的立场谋求发展的经营理念。

1988年以后，NEC PC-E和世嘉MD的接踵参入彻底打破了任天堂一统天下的格局，日本TV游戏媒体也迎来了前所未有的黄金时期。处于领头羊地位的德间书店接连创办了《PC-Engine Fan》和《Mega Drive Fan》两本分支刊物，两支刊同样延续了过去《Family Computer Magazine》攻略详实全面的风格，情报量在同行中也保持着领先的位置。借鉴了后起之秀《FAMICOM通信》的成功经验，新杂志也重金聘请了著名的画师长期担当封面设计，比如为《PC-Engine Fan》绘画封面的是以《3×3只眼》一举成名的高田裕三，而长期担当《Mega Drive Fan》的则是MD名作《光明与黑暗》的人物设计玉木美孝。财大气粗的德间书店对于别册攻略的不惜工本更是让同行们望尘莫及，GAME ART的MD-CD游戏《天下布武》推出时，《Mega Drive Fan》附送了厚达120页的攻略本，这本堪称空前绝后的别册成为了笔者最初了解日本战国历史的启蒙者。德间书店的大手笔催生了相当一批"买椟还珠"型读者，因此这一时期该系统刊物的销量波动非常之大。1994年5月27日，PC-E版《心跳回忆》发售后引起了巨大轰动，《PC-Engine Fan》的别册攻略本不但内容详尽透彻，游戏角色原案设定资料也极具收藏价值，一时间该期杂志成为了游戏狂热拥趸们重金搜求的目标。分刊化的经营策略无疑也是一柄双刃剑，编辑的分流导致事实上的正刊《Family Computer Magazine》的可读性有所下降。TV游戏市场的扩大也促使了参与竞争者不断增加，德间书店系统独领风骚的时代在16位主机全盛期终于宣告终结。任天堂的全新主机SFC依然是市场的主导者，而SFC相关的游戏媒体同样占据了绝大多数的市场份额，除了《Family Computer Magazine》以外，角川书店《胜！SUPER FAMICOM》和SOFTBANK《THE SUPER FAMICOM》等也广受欢迎，截止到1996年春，日本国内相继涌现了30种以上的TV游戏杂志，其中不乏创刊仅数期便告夭折的匆匆过客。主流的杂志大多保持着各自鲜明的风格特色，例如《Family Computer Magazine》依然以四平八稳的业界最强攻略情报为卖点，《胜！SUPER FAMICOM》则以最迅速的新作情报为诉求，而较晚的《THE SUPER FAMICOM》（简称《THE SFC》）也凭借与读者积极互动而后来居上。拥有海外背景的《THE SFC》与北美大型软件开发商BPS社于1994年联手举办了由读者参与的SFC大作计划，24Mb容量S-RPG大作《圣兽魔传》的剧本完全源自众多读者投稿型的接龙式集体创作，这部原本颇具名作潜质的游戏由于开发厂商为了抢搭商战黄金档期末班车，于1995年末在几乎没有经过DEBUG的情况下匆忙推出，结果在众多超大作的狂潮冲击下湮没无踪。为了尽可能争夺消费者眼球，许多杂志不断求新求变意图脱颖而出，例如讲谈社旗下的游戏综合情报志《霸王HAOH》聘请了在当时青少年人群中拥有广泛人气的摔角格斗高手佐竹雅昭作为形象代言人，《胜！SUPER FAMICOM》也毫不示弱地启用了著名滑稽艺人流星野郎一相原担任客席编辑。

1991年7月，《FAMICOM通信》做出了一个令整个日本游戏媒体界震惊的大胆举动，该杂志率先由隔周刊进化为周刊。为了这次革命性的行动，编辑部从年初开始就不断对外招募和培训新编辑，编辑阵容足足扩大了一倍以上，如今在《FAMI通》体系中大活跃的骨干成员绝大多数源于此次周刊化所招募的新血。《FAMICOM通信》



对栏目进行了彻底的编排更新，除了风格一如往昔的封面设计外，周刊化赋予了杂志全新的生命，实至名归的业界最强、最速的资讯，个性凸显的栏目提供了编辑乃至众多业界人士更广阔的活跃空间。东府屋FAMI坊在周刊初号中自信地表示："周刊化是迎合日益急速成长的TV游戏业界的明智决断，必将成为大势所趋……" ASC II本社曾经担心周刊化会造成所谓的期待疲劳效应，但是经过一年后该杂志的单刊销量非但没有受到任何影响，反而呈逐步上升趋势，无形中等于市场份额再度翻番（注：期待疲劳效应是指某些曾经广受欢迎的商品因为厂商推出频率过快或过度宣传，造成了消费者抗拒的逆反心理）。1992年4月，东府屋FAMI坊因与友人合股经商而辞职离开ASC II，浜村弘一接替成为了第二代编集长，《FAMICOM通信》从此进入了大飞跃的时期。

美国曾经有位著名市场分析家把TV游戏消费层划分为三个种类：其一就是所谓的核心玩家（CORE USER）、其二为偶然的冲动消费者、而真正主导市场大势的却是所谓的中间层。所谓的中间层是指那些对游戏拥有一定的兴趣，每年会不定期选择性购买若干自己喜爱的相关商品，这些人在消费层中所占有比率最多，对市场的影响力也最大，中间层人数的多寡直接影响到整个市场的兴衰。浜村弘一认为以德间书店《Family Computer Magazine》为代表的杂志主消费层为核心玩家，不但市场容量有限且竞争非常激烈，积极拓展中间层才是《FAMICOM通信》未来的发展主方向。综观《FAMICOM通信》在16位主机时代的作为，强调权威性和娱乐性（可读性）是该杂志始终贯彻的发展理念，相比起那些仅仅把游戏杂志定位为攻略情报志的同行们，浜村弘一等对于媒体存在价值的理解显然更为高明，他们把《FAMICOM通信》努力打造成提供业界和玩家互动交流的舞台。金牌栏目"FAMITSU EXPRESS"在杂志改版被固定在了卷首的最醒目位置，周刊化使得该栏目能够更为迅速和细致地报道业界风云动向，其存在价值产生了本质的飞跃。CROSS REVIEW（新作评分）是如今《FAMI通》标志性的栏目，曾几何时该栏目被许多编辑视为鸡肋险遭废弃的命运。CROSS REVIEW的前身是《FAMICOM通信》创刊号用来填充版面的天气预报栏目，1986年10月31日发行的杂志第10号开始仿效《Family Computer Magazine》正式改版为新作评分，不过在8位机时代该栏目的真正价值并没有得到体现。浜村弘一接任编集长后对CROSS REVIEW进行重新定位，刻意将该栏目打造成业界的最高权威，首次提出了殿堂游戏的概念。CROSS REVIEW由4名编辑为某款游戏评分，每人的最高分为10分，合计最高分为40分，合计评分超过30分以上的入选游戏殿堂，杂志社对这些优秀作品进行重点推广宣传。为了体现CROSS RE-VIEW的权威性，浜村弘一严格规定编辑在评论游戏可以自由无忌地评判游戏本身的长短优劣，但是绝对禁止言语间涉及对游戏硬件乃至发行厂商的褒贬。16位时代CROSS REVIEW的权威性达到了空前的高度，惜分如金的编辑们令那些游戏厂商们爱恨交加，万众期待的任天堂SFC首发大作《超级马里奥世界》只获得了31分，编辑评语指出该游戏并没有完全体现出类似过去历代作品那样跳跃式的进化。然而对于同时发售的任天堂未来题材赛车游戏《F-ZERO》，《FAMICOM通信》却打出了36分的超高分，编辑们众口一辞的交口盛赞该游戏提供了家用主机前所未有的速度感，充分发挥了硬件的性能。当年有许多游戏小卖业经营者都以CROSS REVIEW的评分高低作为进货数量的参考依据，还有的把每周的评分剪贴在店堂的醒目位置以供顾客参考，于是乎几个著名的"分数杀手"就成为了某些小卖业者的"公敌"。自称游戏起评分为4分的忍者增田是《FAMICOM通信》最著名的黑脸包公，在参与评论的游戏中高于8分的几乎屈指可数，坚持游戏不完美信条的他更拒绝为任何一款作品打出10分满分。忍者增田在某期杂志的编辑访谈特集中曾经提到两则亲身经历的趣事，有一次忍者外出公干时经过一家游戏小卖店，看见店墙上贴满了《FAMICOM通信》的CROSS REVIEW，而他和另一位"分数杀手"罗林格内泽的头像上全被涂抹上了大叉。曾经还有一家小会社的开发者，因为心血之作只被忍者增田评了区区6分，愤恨之余写信威胁要向他投掷臭鸡蛋报复。

很多人以为CROSS REVIEW是非常容易操作的一个栏目，实际上该栏目完全算得上是一块衡量编辑部整体实力的试金石，区区数十字便要将一款游戏的长短说尽道明，其难度并不亚于洋洋万言的攻略文章，对于编辑的自身专业素养要求非常高。《FAMICOM通信》曾经因为不拘一格的人材选拔制度而被同行嘲笑为低学历集团，在日本学历高低足以决定一个人的前途命运，而《FAMICOM通信》却有自己独特的用人方式，该社创立至今的752名员工中不但有诸如在读大学生、小商贩、家庭主妇和演艺界人士，甚至还有笨笨丸和池袋莎拉那样原本混迹于街机厅的市井混混，虽然各自出身不同，但这些人无疑都对游戏抱有极高的热情，许多人还各有绝活。铃木德意志是有名的军事爱好者，对于战争或军械等方面的资料如数家珍。水之海恩对机械交通工具情有独钟，每每有赛车类游戏登场总按捺不住卖弄一番。至于编集长浜村弘一本人就是SLG和RPG的狂热分子，号称阅尽天下游戏。至于动作类游戏更是《FAMICOM通信》笑傲同业的绝活，早期编辑中有曾经和高桥名人齐名的毛利公信名人，中后期又涌现了笨笨丸（羽田隆之）和池袋莎拉等新宿四铁人。在《FAMICOM通信》的每个时期都涌现了许多所谓的"名物编辑"，这些人物能够成为读者的偶像决非仅仅依靠杂志社的包装或炒作，完全依靠个人的魅力来吸引人气。在众多编辑中，渡边美纪和依莎贝拉-永野这两位女性特别受到关注，渡边的机智活泼和永野的多愁善感给人留下了深刻印象。虽然时隔多年，笔者至今还记得依莎贝拉－永野在某期杂志CROSS REVIEW的卷尾的一段心情述怀："昨夜归途中，街角落处偶然遇见一只野良猫，我们彼此无邪的对望一眼，各自匆匆擦身而过。野良猫啊，和我一般的孤独，明日你又会在何处？"每当记忆起这段文字，眼前总会浮现出这样的景象：在喧嚣繁华都市的背后，一个行色匆匆的青年职业女性孤身走在夜归路上，真实而无造作的情感表露无疑。

TV 游戏是一个新兴的娱乐产业，除了宫本

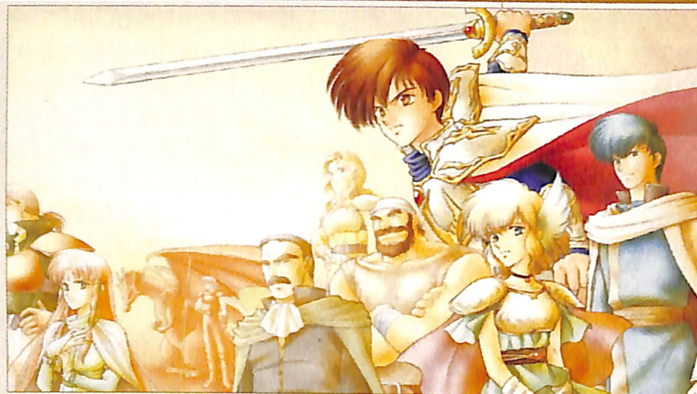
8月4日 B-伝説！バトルビーダマン ~炎魂（ファイヤースピリッツ！）~

8月4日 【Hg】ハイドリウム

8月4日 太鼓の達人 ぽ~たぶる

8月4日 ゴールデンアイ ダーク・エージェント DS

8月4日 パワポケ甲子園





茂和崛井雄二这样的国民级人物有机会在公众场合露面外，更多无名英雄的事迹不为常人所知，而《FAMICOM通信》就像一台永不停息的造星机器，捧红了一个又一个的游戏制作人。松野泰己、中裕司、小岛秀夫、北濑佳范……这些原先的无名小辈在杂志有意识的追捧下迅速成名。INTELLIGENT SYSTEMS社的加贺昭三平生遭际并不如意，曾经经商失败，还担任过职业夜校的授课教师，他进入IS社创作《火焰之纹章》剧本时已至中年。浜村弘一对于FC版《火焰之纹章》有着狂热的嗜好，对加贺昭三非常景仰，为此他特意拉来同为爱好者的Square开发本部长坂口博信搞了连续数期的梦幻对谈，加贺的知名度自此大增。浜村弘一甚至还邀集了部分媒体界的同道成立了所谓的FE教，以后又陆续拉拢了若干社会名流参与其中。在各方媒体的积极炒作宣传下，"《火焰之纹章》系列"的知名度扶摇直上，1994年发售的《火焰之纹章 纹章之谜》的累计销量超过了70万份，比前作的FC版《火焰之纹章外传》提升了数倍。《FAMICOM通信》的造星运动对于游戏销量产生了有效推动作用，开发厂商们自然情愿从中积极提携合作，而业界对谈或开发秘话等栏目也使得杂志的可读性极大提高，提供了读者了解业界实态的窗口。1993年1月3日Hudson开发的RPG《エルファリア》(《未来勇者》)正式发售并取得了20万份的不俗销量，浜村弘一应邀担任了这款SFC游戏的客座监制，初次下海的他提出了取消LEVEL UP概念的崭新构想，通过拥有地、水、火、风元素属性的四勇者不断变幻排列队形进行战斗，战斗的乐趣成为了游戏的主要卖点。一个原创游戏能够取得如此可观的销售成绩，当然离不开《FAMICOM通信》卖力地宣传造势。1994年4月，《FAMICOM通信》全面协赞的TV番组"ゲームカタログ"在富士电视台正式开播，这个日本史上最初的TV游戏相关电视栏目获得大成功，成为电视台的长期保留节目，而伊集院光和雨宫庆太等演艺界名人也从此和《FAMICOM通信》结下了不解之缘。1994年和1995年，《FAMICOM通信》编辑部还连续两年举办了名为"游戏的殿堂"的大型读者联谊活动，其中1995年8月假座日本武道馆的盛会，来场人数突破了万人，长达5小时的活动自始至终人气鼎沸，多位业界名人亲临捧场。根据1996年1月的统计报告显示，周刊《FAMICOM通信》的单刊平均销量已经突破了50万份，广告投放量甚至超过了德间书店系所有游戏媒体合计的两倍，成为了日本游戏媒体无可争议的龙头老大。母公司ASC II的社会影响力也是《FAMICOM通信》顺利发展的强劲助推剂，该社是日本享有盛誉的老牌新闻出版集团，1986年正式参入家用游戏开发，由自由制作人园部博之领衔开发的"《达比赛马》系列"在《FAMICOM通信》不遗余力地宣传推广下知名度日增，1995年发售的SFC版《达比赛马3》出货更一举突破了百万大关，ASC II由此也跻身日本五大软件发行商之列。《FAMICOM通信》长期设立名为"达比时刻"的专栏，向读者介绍"《达比赛马》系列"的相关讯息，因此游戏始终长卖不衰，坐拥如此强劲的宣传机器实在令游戏业界的同行们妒羡不已，以至于1996年ASC II发生财务危机时Square大股东宫本雅史意欲入主。

由于上世纪90年代初尚处于日本经济的巅峰期，游戏媒体业也因此空前景气，除了《FAMICOM通信》系和德间书店系两强以外，即便如《胜！SUPER FAMICOM》这样的次主流杂志也拥有月间20万份以上的可观销量。1994年4月，带有浓厚官方背景的《3DO Magazine》正式创刊，虽然这本月间销量不足5万份的杂志和3DO主机同样命运坎坷，但是该杂志对于产业的推动作用却不可低估。《3DO Magazine》采用了高级的加厚铜版纸以体现次世代主机应有的优秀品质，该杂志还破天荒地坚持每期赠送专用游戏体验光盘，诸如《D之食卓》等原创佳作就是通过体验版获得了玩家的认知。虽然《3DO Magazine》因硬件销售不振仅两年便告停刊，但该杂志的精致程度依然给人留下深刻记忆。

谈到电子游戏产业，自然不能不提到远比家用游戏更古老的街机游戏领域，新声社创办的《GAMEST》便是日本国内乃至全世界历史最悠久、影响力最大的街机游戏专门志。新声社创始人加藤博是一位颇富有传奇色彩的人物，据说早年不过是靠摆路边地摊谋生的小商贩，经过努力打拼才于1971年独力创办了出版社，该社于1986年STG类街机游戏的全盛时期发行了纯街机游戏杂志《GAMEST》，加藤博仿效美国奥斯卡电影奖于每年年末举办综合性的街机作品评选，首届评选出的大赏由Konami的《GRADIUS》(《宇宙巡航机》)获得，杂志因成功的商业运作迅速在业界脱颖而出，获得了Konami等社大力奖掖。不过真正使得《GAMEST》实现大飞跃的还是应该归功Capcom于1992年掀起的《超级街头霸王II》旋风，杂志因率先独家刊登该2D格斗超大作的出招攻略而销量直线上升，迅速达到了历史的顶峰时期，单刊销量最高曾超过了32万本，这一时期由于《GAMEST》与Capcom和SNK等大手街机商往来非常密切，街机游戏以及基板的情报始终保持同业中最权威水准，遂得以逐步将竞争对手一一挤出市场。非常不可思议的是，《GAMEST》早期给广大读者心目中留下深刻印象的并不是该出版社自我标榜的最迅速、最彻底游戏攻略，相反却是层出不穷的"误植情报"。为了在激烈市场竞争中取得绝对优势，《GAMEST》的编辑在采编新闻素材时采取的手段可谓无所不用其极，因此所获情报经常鱼龙混杂，那些真伪难辨的资讯甚至借助《GAMEST》的广泛影响力远播海外，比较经典的事例为1992年夏该刊登载了所谓《超级街头霸王II》桑吉尔夫360度旋转大背摔超必杀的秘技，这个一年后才被最终证实为伪秘技的"误植情报"令许多日本国内外玩家的大量筹码付诸东流，Capcom对于这种可以变相增加投币率的错误资讯听之任之，该社1995年拍摄的电影版《超级街头霸王》中桑吉尔夫角色居然真的拥有了360度旋转大背摔，足以证明当时《GAMEST》影响力之深远。在《GAMEST》长达13年的历史中，各种光怪陆离的伪情报几乎从来没有中断过，反而因此成为了杂志的一大卖点，不少同行也争相仿效之，例如《胜！SUPER FAMICOM》的游戏秘技专栏中每期都会特意加入一个伪秘技，最先发现的读者可以获得丰厚奖品。



二、独尊



1996年是TV游戏产业翻天覆地的一年，索尼取代了任天堂成为了新的业界霸主，TV游戏媒体界也不可避免地遭遇了大洗牌，许多无法顺应时势者纷纷被淘汰出局，而曾经辉煌一时的德间系的凋落沉沦尤其令人触目惊心。德间书店经营者对于32位主机时代的来临反应并不算迟钝，1994年便创刊了《PlayStation Magazine》，同时《Mega Drive Fan》也顺理成章地改名为《Saturn Fan》，不过该社却判断任天堂依然将是未来业界的领导者，因此主要的人力物力资源还是集中于《Family Computer Magazine》。1995年末，《Family Computer Magazine》正式更名为《Fami-Maga64》，任天堂也将德间书店视为最可靠的战略盟友，主动提供大量第一手情报，例如《星海传说》等超大作的优先发布。在任天堂的大力撮合下，《Fami-Maga64》还和北美的《NINTENDO POWER》达成了情报互换协议，N64发售前数月该杂志附赠的别册竟然是《NINTENDO POWER》的日译本。《Fami-Maga64》也是日本惟一一家在主机公开发售一周前就获得《超级马里奥64》游戏ROM的杂志，因此其当月推出的完全攻略本品质非常拔群。不过随后的急转直下却令人始料未及，N64主机发售后整整三个月没有推出新作，广大第三方软件开发商也对之冷眼旁观，旧主机SFC的衰退速度之快更是完全出乎预想，《Fami-Maga64》纵有凌云壮志，怎奈巧妇亦难为无米之炊。连续数期不厌其烦地反复翻炒《超级马里奥64》等几款屈指可数的旧作，即便再有耐心的读者也会弃之而去。由于信息量严重不足和销量急剧滑落，德间书店不得不在1997年新年伊始被迫将双周刊《Fami-Maga64》改为月刊发行，月刊化的《Fami-Maga64》依然毫无起色，这份日本历史最悠久的TV游戏专门志不久就黯然消亡。《Fami-Maga64》的命运并不算是最悲惨的，当年同为两大摇钱树之一的《PC-Engine Fan》在后继主机PC-FX发售后便一蹶不振，仅不到一年时间就被迫停刊。《PlayStation Magazine》和《Saturn Fan》虽然生存了下来，但由于同业的激烈竞争，德间书店系已经逐渐呈现日薄西山之势。和德间书店的情况相似，角川书店和讲谈社等出版商旗下的TV游戏媒体也因为应对不力而遭遇困境。《胜！SUPER FAMICOM》坚持采用再生纸的低价格竞争策略，在全彩化的时代大潮中显得非常不合时宜。《霸王HAOH》虽然刻意寻求多机种多元化发展，反而使得先前的硬派风格被磨蚀荡然无存。这些曾经红极一时的著名刊物先后由人们的视线中完全消失，仅仅留在了某些人的记忆中。

时势兴替如潮起潮落，旧日豪强迅速凋落的同时也诞生了新的英雄，SOFTBANK系和主妇之友系在32位主机时代早期取得了相当大的成功。SOFTBANK很早就参入了TV游戏媒体的竞争，1988年创办了日本最早的世嘉MD向月刊《Beep！Mega Drive》，由于内容和版式过度模仿《Mega Drive Fan》的缘故，销量始终没有什么起色。该体系露骨的亲世嘉作派，也使之很难在当时奉任天堂为正朔的日本国内大展拳脚，《THE SUPER FAMICOM 》一直处于难以自拔的苦战状态。进入32位机时代后，见机而作的SOFTBANK迅速将《Beep！Mega Drive》改版为《Saturn Magazine》并同时创办了《The PlayStation》，该社的积极姿态获得了世嘉和索尼两社的好感，因此在业务中得到多方提携。为了彻底打垮昔日宿敌德间系，SOFTBANK又在1995年末率先将两杂志双周刊化，德间书店不得不勉力跟进，次年又再度宣布周刊化，此时元气大伤的德间已无力追随，其市场份额逐渐被SOFTBANK所蚕食。1992年末，日本出版业界发生了著名的"角川骚动"，时任角川书店集团副社长的角川历彦因为不满社长角川春树作为愤而退出经营阵，另行组建了MEDIA WORKS，MEDIA WORKS和资金雄厚的主妇之友社于16位主机时代中期携手参入TV游戏媒体界，首先推出了泛硬件平台的综合情报志《电击王》，早时期该杂志的水准和销量只能算是勉强及第，进入32位主机时代后，该社趁德间书店积弱之时重金挖走了大批优秀的编辑人才，同时创办了专门志《电击Sega Saturn》及《电击PlayStation》，自此一举脱颖而出。电击系杂志可以算是延续往日德间系血裔的正统后继者，合理的栏目编排、精美的插图和不惜工本的豪华别册，令新老读者均为之狂喜乱舞。那些来自原德间书店的资深编辑还充分活用在业界浸淫多年建立的人脉关系，经常抢先独家发布新作情报。对于德间书店系和SOFTBANK系的激烈对垒，主妇之友社保持着作壁上观的超然姿态，始终维持着双周刊的稳健出刊体制，以品质来赢得市场。1998年以后，主妇之友系的TV游戏媒体所占有的市场份额已经仅次于ASC Ⅱ的《FAMI通》系。

浜村弘一无疑是《FAMICOM通信》辉煌的主要缔造者，但他并不是一个可以预知未来的先知，就在1995年末和游戏评论家平林久和关于未来业界大势展望的对谈中，两位资深人士不约而同地断言今后主导市场的硬件霸者必将在任天堂N64和世嘉SS两者间产生，新兴势力索尼PS难以成为主流。但是在仅仅不到一个月后的1996年1月初，浜村弘一却做出了一个惊人的决定，将《FAMICOM通信》正式改名为《FAMI通》。简单从表像的字面来理解刊名更改，似乎不过是换汤不换药的多此一举，然而本质上却表明了杂志经营方针发生了脱胎换骨的转变。《FAMICOM通信》创刊之初就是作为任天堂FC专门志而存在的，香港和台湾等泛华语地区甚至直到上世纪90年代中叶依然习惯性将该杂志直译为《任天堂通信》，《FAMICOM通信》从FC末期开始逐步演变为泛平台的综合志，但由于绝大多数的广告来源依然仰赖于任天堂阵营，该杂志始终奉任氏主机为正朔。从对游戏的选择趣味来判断，浜村弘一显然应该算是一个铁杆的任天堂游戏信徒，对于"《火焰之纹章》系列"和"《塞尔达传说》系列"有着近乎狂热的嗜好，但是作为一个成功的企业经营者，理智的大势判断完全压倒了个人的喜好趣味。作为传媒业者具备的敏锐嗅觉，浜村弘一从Square即将宣布参入PS阵营等激涌的业界暗流感知到未来大势即将发生的急遽变化，当机立断地做出了重大决断。从《FAMICOM通信》到《FAMI通》，无疑向外界表明杂志已经完全洗脱了过去以任天堂为主导的经营策略，彻底转换为完全中立的泛平台体制。面对TV游戏业界三强鼎立的复杂格局，许多日本业界同行都采用了分刊化策略以应对，ASC Ⅱ系统虽然也接连创办了《FAMI通PS》等副刊，但其集中主要品牌资源于正刊的经营思想显然更胜一筹。同年6月，《FAMI通》迎来了创刊10周年纪念日，该社在本社大厦里举办了盛大的庆祝酒会，Konami社长上月景正等多位业界显赫人物与会或亲笔道贺。





变革当然并不仅限于更改刊名，《FAMI通》的杂志内容也随之进行全方位的改造，被倾力打造成真实反映游戏业界风云动态的最权威资讯平台。卷首位置的金牌看板　"FAMITSU EXPRESS"的版面进一步扩大，32位主机时代三大硬件阵营间没有硝烟的激烈战争令该栏目的可看度成倍提升，杂志方对于新闻事件恰如其分的评点也大大拓展了读者视野。"WEEKLY



FAMITSU”版面进行了非常彻底的改造，《FAMI通》的游戏销量排行榜由过去的抽样件数转为真实的销量数字，之前该杂志的销量数据仅采样自日本国内300家游戏专卖店，革新后一举将加盟的游戏专卖店增添到了1000家以上，再加上Square大手五社在3月成立的DIGICUBE超市连锁店直销系统约2万家店铺的协力，其数据统计的覆盖范围达到了硬件各社销售渠道的70%以上，其销量数据的可信度为业内之冠。为迎合硬件平台增加带来的软件发行数量大膨胀，《FAMI通》又将原先的期待新作TOP20扩容为TOP30，每周各平台大作在排行榜上的浮沉起落也令许多读者为之关注悬望。原本已经非常成功的“CROSS REVIEW”进入《FAMI通》时代后更进一步发展成该杂志最受关注的明星栏目，许多人翻开杂志后首先浏览的就是最新作的评分情报（本人就是这样的一位读者），该栏目成为了读者取舍游戏的重要参照物。毋庸质疑，1996～1998年这三年间是“CROSS REVIEW”最具有公信力和欣赏价值的时期，该时期不但出现了划时代的首款40分满分游戏——《塞尔达传说 时之笛》（N64），也有相对照的空前KUSO GAME《死亡火枪》（《DEATH CRIMSON》），该款由某不知名小会社在SS平台推出的3D FPS游戏仅为13分，《FAMI通》至今为止的3款最低分游戏全都诞生在这个时期，如此充满激情和活力的时期至今让人怀念憧憬。上世纪90年代中期正处于TV游戏产业世代交替的转换期，我们从那些新老编辑们在“CROSS REVIEW”的言行表现也足以真实窥察到时代的足音，诸多观念的冲动让原本有些刻板的栏目焕发出了人性化的气息，这是个畅所欲言的时期，丝毫没有幕后交易的造作和嫌疑。在PS的发展初期，SCE开发了大量颠覆过去游戏理念的新形态游戏，对于这些游戏的评价引发了激烈争议，忍者增田给予《啪拉啪拉啪》不过7分的及格点评价，而某位新入社不久的年轻编辑毫不吝啬地打出了10分满分，类似评分的巨大差异同样还出现在《IQ》等一些作品，如此判若云泥的评价在今日已经很少能够见到了（笔者旁白：我曾经因为想弄明白为什么编辑对《啪拉啪拉啪》有反差如此大的评价而特意购买了该游戏的正版，存有类似心态的消费者在日本似乎也并非绝无仅有）。当时的游戏评分完全是编辑通过自身游戏素养和趣味进行的个人演出，提供了读者真实的参考意见。浜村弘一对“CROSS REVIEW”成功进行了品牌化的商业运作，《FAMI通》时期设立了“游戏殿堂”的概念，凡综合评分超过30分的游戏入选游戏殿堂，并设立专栏进行推广介绍，以后“游戏殿堂”又被细分为银、金和白金三个等级。《FAMI通》向进入殿堂作品的发行厂商提供特制的游戏殿堂标签，厂商对于这种对于游戏销量大有促进作用的举措自然非常欢迎，尤其那些急切脱颖而出的中小型会社更为之欢呼雀跃。客观的说，“CROSS REVIEW”无论对《FAMI通》杂志本身还是日本TV游戏产业的发展都产生了积极的推动作用，俨然成长为一种具有绝对公信力的业界标准，其价值岂止用一分值万金可以来形容。“CROSS REVIEW”成为了《FAMI通》在激烈竞争的业界发挥自身话语权的重要舞台，多次巧妙运用各阵营同类型超大作对垒的时机进行炒作，例如1996年6月的《超级马里奥64》（N64）VS《NIGHTS》（SS）和该年末商战时期的《VR战士对格斗之蛇》（SS）VS《魂之利刃》（PS）等。不过，世嘉《VR战士对格斗之蛇》的评分不幸开了外界指控《FAMI通》舞弊的传闻之先河，据说世嘉为了确保战略商品在年末商战中取得优势，以40万日元1分的开价买通某两位参与评分的编辑，虽然类似的传闻并无足以凭信的实据，但是生搬硬凑的《VR战士对格斗之蛇》所获得的36分超高分远非实至名归，其品质与完成度和仅获34分的Namco社《魂之利刃》相比简直不可同日而语，如此大失水准的评分难免会有瓜田李下之嫌。

《FAMI通》不但分机种推出了诸如《FAMI通PS》等副刊，还创办了迎合低年龄读者阅读口味的《FAMI通KIDS》，丰富多彩的副刊呈众星拱月之势使得ASC II社真正成为日本游戏类媒体中市场占有率最高的出版机构。不断上升的销售数量证明了杂志改革获得了圆满成功，为了迎合新轨参入的LIGHT USER，杂志又增设了大量全新栏目，其中伊集院光和毛利公信名人坐镇的游戏脱口秀倍受青睐，成为了以后《GAME WAVE》的发端，至于柴田亚美和水玉萤之丞两位女将的漫画专栏，各自也都拥有着相当数量的铁杆拥趸。“火星物语”原本是由著名游戏制作人广井王子主持的读者互动类专栏，该专栏存在周期将近三年之久，由于人气度非常火爆的缘故，《FAMI通》决定在PS平台推出同名RPG游戏《火星物语》，该游戏发表后迅速蹿升到期待新作TOP30排行榜前十位，可惜由于ASC II的技术力和资金的一系列问题导致游戏品质远低于预期，轰轰烈烈的业界参入计划最终遭遇大挫折。适逢TV游戏产业发展的黄金时期，《FAMI通》牢牢把握住了机遇和业界实现了真正的互动，各大阵营也都将之视为最佳的宣传阵地，一时间出现了著名的三大广报（公关宣传）等风云人物，SCE佐伯雅司、任天堂本乡好尾和世嘉竹崎忠三位个性鲜明的公关人物长期在杂志中充当企业的喉舌，经常是你方唱罢我又登场，各自充分展现了截然不同的企业社风。在软件会社也有不少类似这样大唱对台戏的角色，Capcom的冈本吉起和SNK的高津祥一郎乃是其中典型的欢喜冤家。高津祥一郎可能是《FAMI通》乃至游戏媒体史上出镜率最高的公众人物，从1991年SNK在《FAMICOM通信》设立NEOGEO WORLD专栏直至2001年SNK消亡的整整10年间一直担任该栏目主持，这个栏目提供了SNK向



外界长期传递微弱声音的窗口。至于冈本吉起在《FAMI通》崭露头角的时期要大大晚于高津氏，Capcom并没有设立专栏，但冈本却凭借着机敏豪爽的个性吸引了大量读者的眼球，甚至他的私人鞋柜也成为了杂志采访镜头的聚焦对象。浜村弘一曾经认为媒体就是向外界展示游戏产业实态的表舞台，《FAMI通》在这一点确实做得非常成功，不管是名人访谈还是新作特集都体现了其深厚的运作功力，造星运动依然如火如荼，类似宫本茂和崛井雄二这样的昔日巨星宝刀未老，而饭野贤治、松野泰己和小岛秀夫等后起之秀接踵涌现。1997年4月，《FAMI通》和任天堂共同推出了名为“MODEL－F”的限定版特制GAMEBOY，这也是任天堂至今为止惟一一款面向媒体的业务提携用主机，其意在表彰《FAMI通》对其GB事业不遗余力的襄助，“《口袋妖怪》系列”的空前大成功，颇仰赖媒体的大力推广，在此后不久《FAMI通》为Enix发售的GBC版《勇者斗恶龙 怪物篇 特利的神奇大冒险》卖力宣传，同时还举办了参赛者逾万人的全国性对战大赛，使得该游戏的最终销量突破了250万份。

1997年开始，忍者增田、依莎贝拉－永野和渡边美纪等一些知名编辑陆续以个人事业发展或理念分歧等原因陆续离开《FAMI通》，但是这些人的离去似乎并没有对杂志的发展造成任何影响，更多的新鲜血液不断融入，短短三年间编辑人数翻了一倍以上。1998年7月，《FAMI通》在秋叶原举办了盛大的GAME PARTY以纪念杂志累计发行突破500号，两日间到场人数居然突破了6万5千人次。浜村弘一在纪念PARTY上自豪地向外界宣布《FAMI通》本刊的每期最高销售本数已经成功突破96万本，将以突破百万为今后的奋斗目标。同时期，《FAMI通》社内专门成立旨在让发行部数倍增的促销团队“FAMI部”，但是正如1998年的日本TV游戏产业，虽然已达如日中天，但意欲更上层楼岂能尽如人愿。母会社ASC II的严重经营危机是《FAMI通》发展所遭遇到的最大障碍，与浜村弘一的大胆果决相对照，以西和彦为代表取缔役的ASC II经营层在应对业界大势变化的反应之迟钝令人瞠目结舌，该社在1996年任天堂SFC已然颓势尽显的时期依然决定在该平台投入四款高容量大作RPG游戏，结果全部遭遇惨败而收场。屋漏偏逢连夜雨，该社惟一的一款百万大作《达比赛马96》在推出后不久即因真实冠名权问题遭到了日本赛马协会诉讼被勒令全面停止销售，结果不得不以巨额赔偿息事宁人。ASC II勉力维持到了1998年末，已经陷入了经营难以为继的绝境。

取代德间书店系占据市场占有率第二位置的主妇之友系总发行部数大约为ASC II系的一半，

亲索尼PS系色彩浓厚的该系列杂志的公信力始终无法和《FAMI通》相提并论，至于在海外的知名度更远远不及。《电击》的软件周间销量排行榜的统计加盟店数量无法和《FAMI通》相比，该社在统计销量时被迫采用了加权计算法，即将加盟店统计数乘以某个加权系数得出所谓的最终销量，这种并不严肃的统计法造成了数据严重失真，甚至曾经闹出销量大于厂商出货的大笑话。比如《电击》曾计算某PS平台超大作的首周销量为62万份，但实际该厂商正式对外发表的出货量仅为55万份。虽然正刊无法望《FAMI通》之项背，但主妇之友系的副刊却办得有声有色，《电击PS》的核心编辑均来自当年的德间书店系，其杂志报道采编的手段比《FAMI通PS》灵活多变，攻略的水准也明显胜出一筹，经常派送的赠品和别册更让那些新老读者为之感动雀跃。无论《电击PS》还是以后的《电击GAMECUBE》，这些副刊的销量均不逊色ASC Ⅱ系同类副刊甚或更有胜之。角川春树因为涉嫌走私被逮捕入狱，角川历彦回归角川书店集团接任社长，很长一段时间他为了弥合角川书店和MEDIA WORKS两大势力之间的争权夺利而无暇分身，直到1997年末历时数载的角川骚动才告一段落。1999年，角川历彦利用主妇之友社出现严重财务危机的机会出资收购了该社手中持有的"《电击》系列"杂志所有股份，自此角川书店完全独占了发行权。


■角川历彦

除了主流的ASC Ⅱ系和角川书店系（前主妇之友系）以外，余下能够在激烈竞争中勉力存身的便是那些具有鲜明个性的杂志，SOFTBANK的《Saturn Magazine》和每日Communication的《64 DREAM》为其中著名的案例。《Saturn Magazine》的前身为《Beep! Mega Drive》，编辑都是一些铁杆的世嘉游戏狂热爱好者，他们在字里行间经常毫不假以词色地对其他厂商的主机或游戏进行猛烈抨击，令诸多同样狂热的读者为之狂喜乱舞，虽然始终无法占据业界主流，该杂志却牢牢掌握着相当数量的固定消费群。《Saturn Magazine》在1998年后更名为《Dreamcast Magazine》，即使在Dreamcast早已成为冢中枯骨的今日，该杂志居然依旧活得有生有色，也算是颇具自存之道。《64 DREAM》的攻击性显然不如《Saturn Magazine》，杂志创立初期的发展相当艰难，1997年末该社接纳了由德间书店《Fami-Maga64》出走的多名资深编辑后水准出现了质的飞跃，杂志坚持依靠出色的攻略情报来赢得市场，逐渐成为同类杂志中的翘楚并得到了任天堂的认可，1998年以后销量因为任天堂阵营的复苏而稳步上升。2001年后《64 DREAM》吸收了原《Fami-Maga64》并正式更名《NINTENDO DREAM》，同时改月刊为双周刊，目前已经成为日本国内最具权威性的任天堂系游戏杂志。

这一时期的非主流游戏杂志，不能不提到著名的《游戏批评》。《游戏批评》诞生于32位主机时代初期，时值任天堂帝国的垄断统治冰消瓦解，一群热血的游戏业内人士希望能够拥有一个传递业界声音的通道，于是这样一本类似文库本风格的双月刊便应运而生。采用价格低廉的普通报纸纸张，没有缤纷多彩的插图，更没有琳琅满目的商业广告，《游戏批评》如此不合时宜地诞生在一个高度商业化的国度。《游戏批评》在创刊初期可谓风光一时无两，远藤雅伸、园部博之、饭田和敏等业内名流竞相执笔投稿，涌现了大批高水准的游戏杂谈和业界评论，传说当时被任天堂打入冷宫的《超级银河战士》制作人坂本贺勇曾匿名投稿辛辣抨击任天堂的软件开发方针。《游戏批评》本身并没有广告预算，无须看那些大小财阀的眼色行事，拥有专业素养的作者群大多思考深入且笔触流畅，整体水准远非那些商业性媒体可以望其项背，《游戏批评》成了当时日本国内外许多游戏从业人员必携必读的行业刊物，不过由于内容过于专业化和销售渠道等原因，《游戏批评》的销量始终徘徊在3万本前后。1999年以后，日本游戏产业开始陷入大衰退时期，《游戏批评》又接连发表了多篇真实反映业界实态的深入调查报告，在业内引发强烈的反响。然而与《FAMI通》这样拥有强大财力为后盾的商业性舆论机器相比，《游戏批评》对于普通消费者的影响力只能算是微乎其微。



三、顿挫

毋庸质疑，游戏媒体的前途命运和游戏产业自身发展乃是鱼水共生的关系，产业整体的盛衰直接关系到游戏媒体的存亡进退。日本游戏产业于1998年达到了历史的最巅峰时期，随后数年间的情势却急转直下，DC和PS2等新硬件并没有给产业带来预期的兴旺，相反却陷入了前所未有的历史低谷，TV游戏领域的软件年销售额足足萎缩了将近40%。至于街机产业的衰退更是令人触目惊心，连Capcom这样的老牌厂商也不得不宣布退出街机开发。仰赖游戏产业鼻息的游戏媒体业也随之进入了绵绵无期的寒冬，破产和倒闭成为新世纪初头的主旋律。

经历了街霸流行时代的狂热后，新声社的《GAMEST》进入平稳发展时期，始终维持着每期20万本左右的销量，虽然"误植情报"的光荣传统依然时有发生，但该社陆续推出的一系列的街机相关纪念丛书却颇具收藏价值，获得了众多骨灰级玩家的大力推崇。少时穷困的加藤博一直抱有强烈的执念，希望有朝一日能拥有自己的办公大楼，他于1997年向银行融资数十亿日元动工兴建新声社大厦。同年，加藤博还正式宣布退休，将会社经营的所有权利移交给加藤刚和加藤豪二子。加藤博的一连串错误决断最终导致新声社陷入了万劫不复。本社大厦落成不久，日本的泡沫经济便告破碎，房产地价如乘过山车轨道般直线下滑，加藤博希望出租办公楼来偿还贷款的如意算盘完全落空。新声社的主业经营也由于二子的明争暗斗和街机业大萧条的双重打击陷入了前所未有的困境，加藤刚和加藤豪为了在未来全盘控制家族产业不断相互勾心斗角，甚至不惜采用优先向效命已方的投稿作者支付稿费的非常手段树立党羽。加藤刚管理的财务帐目非常混乱，某次他酒后居然将画家夏元雅人为杂志封面精心绘制的手稿丢失，不得不动用会社资金向作者赔偿数十万日元了事。当企业经营出现了危机，加藤刚又异想天开地采用了稿件外包的方法意图节省运营开支，结果导致杂志的整体品质泥沙俱下，销量急速滑落到每期10万本以下。《GAMEST》在1998年末获得了街机版《街头霸王EX》的独家攻略授权，由于编辑人员的漫不经心，居然发生了人物图片和出招表颠倒错乱的恶性事件，开发商AKIRA社长西谷实对此非常震怒，宣布取消和该杂志社延续多年的业务提携关系。为了偿还高达25亿日元的巨额债务，孤注一掷的新声社在加藤刚提案下于1998年春又创办了一份动漫类刊物以期扭转







乾坤，但是经过一年的运营后业绩并没有任何起色，反而因为运营成本增加进一步加速了死亡。1999年9月，无力偿还到期债务的新声社宣告破产，拥有13年悠久历史的街机专门志《GAMEST》从此走进了历史。会社清算当日，许多老读者从日本各地远道赶来，亲眼目睹着曾经伴随度过美好青年时光的杂志最终凄凉落幕。2001年3月21日，ENTERBRAIN社（《FAMI通》）在广大读者的强烈呼声下，召集以副编集长猿渡雅史为核心的前《GAMEST》编辑部原班人马，重新创办了街机杂志《ARCADIA》。

1999年10月，ASC II因为经营难以为继被CSK集团收购，当时著名的游戏厂商世嘉也同属由富豪大川功控股的CSK旗下，大川功在收购以后公开表示不会干预《FAMI通》的管理，以确保其公正中立的立场。这一年对于《FAMI通》来说并不是个值得大书特书的好年景，游戏主机的世代交替导致了消费者的流失，杂志销量开始出现了缓慢滑坡的现象，母会社的严重经营危机也导致一系列促销推广计划无法展开。1999年惟一值得庆贺的是《FAMI通》终于成立了自己的官方网站，但比起老对手《电击》动作还是稍微迟缓了些。2000年春PS2正式发售，浜村弘一利用这个绝好的历史契机再度对《FAMI通》进行了脱胎换骨的大改革，《FAMI通》正式脱离ASC II独立运营，新会社名称ENTERBRAIN，这个名字是在上百名员工内部募集并一致投票通过的。为了迎合PS2推动的DVD普及，《FAMI通》创办了日本第一份全数字化媒体《GAME WAVE》，《GAME WAVE》收录了浜村弘一和伊集院光的电视脱口秀节目实况，同时还收录了各平台新作游戏的影像资料，比纸媒体更直观地传递了游戏业界的最新资讯，月刊《GAME WAVE》的销量大约在10万本左右，比起ENTERBRAIN的预期还是要低了许多。《FAMI通》还破天荒地开始在正刊杂志上刊载DVD电影节目的发售表，这一举措毁誉参半，许多老客户对此表示了强烈不满。应该说此番《FAMI通》的改革幅度要大于1996年那一次，但效果却远远不如当年，也算是时势使然吧。

2000年6月，《FAMI通》迎来了创刊600号的盛大纪念日，ENTERBRAIN以此为契机的祝贺计划几乎引发了一场灭顶之灾。《火焰纹章》之父加贺昭三因不满任天堂对开发FE续篇的消极反应愤而于1999年9月退出了INTELLIGENT SYSTEMS自行成立开发会社Trinanog，FE狂热爱好者浜村弘一对加贺的遭遇非常同情，并对其手中的企画案很感兴趣，认为是一个注定能够大卖的游戏，于是便决定负责出资发行工作。ENTERBRAIN于2000年春突然发表了名为《沙加纹章》（《Emblem Saga》）的S·RPG游戏，该游戏主人公的头发颜色为FE历代作品主角醒目特征的海蓝色，《FAMI通》的开发者访谈中露骨地反复介绍加贺昭三为FE之父，不幸沦为商业宣传道具的加贺本人也坦言最初构想的剧本世界观大约定位在《火焰纹章 纹章之谜》前传的位置，EB社试图误导读者认为《沙加纹章》就是"《火焰纹章》系列"的正统续集。为了掩耳盗铃，竟然又通过竞争对手《电击PS》大量配发了《沙加纹章》体验版。ENTERBRAIN社敢于撩虎须的原因不外乎两个：其一是当时ASC II的经营业绩处于水深火热中，迫切找到一根救命稻草挽回局面；其二则是因为任天堂已经不再是《FAMI通》最重要的广告客户，该社在游戏业界的支配力更远非昔日可比。任天堂的反应大大超出了浜村弘一的预想，有"恶魔"之称的任天堂广报负责人今西弘史亲自登门要求EB社取消计划，浜村虽然感到了事情的严重性，但并不甘心就此罢手。EB社将主角的头发颜色改成了灰色，游戏发售前夕正式更名为《泪指轮物语 尤托那英雄战记》，《FAMI通》给予了《泪指轮物语》31分的殿堂评价，该游戏于2001年5月发售，最终销量突破了32万套。任天堂于2001年7月以侵犯著作权和不正当商业竞争为理由向日本法院提出控诉，要求ENTERBRAIN赔偿并禁止《泪指轮物语》的销售流通。于是两社间展开了一场旷日持久的缠讼战，《FAMI通》和任天堂之间的冷战直到2002年岩田聪全面主掌任天堂经营大权方有所缓和，而诉讼案直到2005年4月才告一段落，EB以向任天堂赔偿7646万日元的代价侥幸取得了最终胜诉。浜村弘一的短视行为事实上对TV媒体业造成了巨大的隐性伤害，大量广告份额流向其他领域，特别是小学馆《周刊少年コロコロコミック》和集英社《少年JUMP》这样的综合性杂志。《周刊少年コロコロコミック》早在FC时代就开辟"FAMICOM竞技道场"专栏，1996年后又协助任天堂大力宣传《口袋妖怪》，任天堂甚至特意针对小学馆读者发售了限定版《口袋妖怪 青》。与《FAMI通》交恶后，任天堂索性把诸如《口袋妖怪》和《传说的斯塔菲》等低年龄向大作的首发报道权利一古脑全数移交给了《周刊少年コロコロコミック》。任天堂的举动也影响了世嘉、Square-Enix乃至索尼，Square-Enix把《FF》等看家作品的首发报道权也全数转移到了受众更广泛的《少年JUMP》。

2002年1月，加藤克明接替浜村弘一成为《FAMI通》第三任编集长，浜村氏专任



ENTERBRAIN社长。加藤克明在《FAMI通》的编辑中资历和人望并非最高，但是因为他在1998年－2001年间长期担任副刊《FAMI通64+》（后改名《FAMI通GC+ADVNCE》）编集长的背景，业内普遍分析ENTERBRAIN试图通过加藤氏与任天堂的亲密关系彻底修复两者关系。同年4月，《FAMI通》又迎来了创刊700号纪念，该刊筹划了一个非常历史意义的纪念活动——“留给未来的游戏”，编辑部根据读者的投票选出排名前50位的历代游戏用特殊材料密封后深埋在数十米深的地下，留待50年光阴后再度掘出。这个纪念活动在读者间造成了久违的空前反响，数周内就收到了几十万张有效投票，小岛秀夫、船水纪孝等一批业界名流也兴致勃勃地参加了活动。短暂的亢奋并没有改变《FAMI通》江河日下的局面，TV游戏玩家层的萎缩和转变不可避免地压缩了TV游戏媒体的客户层，往日被浜村弘一津津乐道的中间层迅速流失，目前《FAMI通》的核心消费层集中在大多为高中生到大学生年龄段的PS2主机用户，而赖以谋生的最大广告客户群成为了索尼及其硬件参入第三方厂商，杂志社的经营策略不再如往日那样游刃有余，其一切的言行举动被迫以取悦现有主流读者群体为首选。金牌栏目“CROSS REVIEW”的堕落显然最令人痛心疾首，由于过多联系到幕后商业交易的缘故，游戏评分已经完全丧失了往日的严肃性和公正性，已然沦为了业界的笑柄。有一个关于《FAMI通》历代白金殿堂游戏的统计数据非常能够说明问题 FC时期6个、SFC时期18个、PS时期50个（以上数据均涵盖同时期的所有硬件平台），而如今仅2005年一年就出现36个白金殿堂游戏，这般宽松的评分标准尚有何公信力可言？广告客户的压力也使得《FAMI通》过去一贯坚持的中立立场发生了扭曲，2003年度任天堂NDS和索尼PSP发表后，某知名编辑毫无掩饰地在相关特集中发表支持PSP的言论，该社同时还迅速创办了新副刊《FAMI通PSP》。即便在NDS在日本大流行的现实下，《FAMI通》依然不断精心筹划PSP和Xbox360的新作特集，除了2005年初和任天堂联合举办了名为“asobi project”的NDS游戏创意大赛以外，对NDS的报道宣传力度始终有所保留。2003年以后的《FAMI通》惟一值得一提的还是浜村弘一执笔的每周业界评论专栏，不甘寂寞的浜村氏亲自出马指点江山，虽然他的文章时常因为顾及媒体自身利益的缘故给人意犹未尽的感觉，但细细加以品味还是能够体会到其人深厚透彻的见地。128BIT时代的《FAMI通》，在短短五年间其ENTERBRAIN系统内刊物发行总部数足足下降了一半，《FAMI通》号称每期印刷本数80万本，但实际销量在50万以下，而《FAMI通GC+ADVNCE》和《FAMI通Xbox》等副刊已经接近难以为继的边缘。MEDIA WORKS的日子也并不好过，《电击王》于2003年宣告休刊，而其他杂志的销量出现大幅度下滑，《电击PS2》等少数虽然受到市场冲击较小的刊物也由于恶性竞争利润率急落。

2004年1月29日，角川书店正式对外发表已经取得日本Media Leaves的经营权，同时将原日本Media Leaves旗下的ASCII和ENTERBRAIN纳入囊中，曾经互为竞争关系的《FAMI通》和《电击》自此天下一家，角川书店俨然成为了日本游戏媒体业无可争议的宗主。角川书店社长福田峰夫曾经打算将《FAMI通》和《电击》整合成全新的超级战舰，但不久后就完全打消了念头，他发现与其强行将两家社风迥异且素有积怨的子会社重组合并，还不如维持现状错位经营更实际些。截止到2005年末，角川书店集团已经占据了83%的市场份额，而每日Communication（《NINTENDO DREAM》）和SONY MAGAZINE（《HYPER PLAYSTATION2》）两社各自占有5%的市场份额，已然形成了巨头寡占的市场格局。近日因为股票欺诈案闻名全日本的乐天市场老板崛江贵文曾经自信满满地向角川书店发起挑战，但是于2005年春推出的游戏综合志仅发行了一期便宣告停刊，这本据说销售不足5000份的幻之杂志或许在若干年后倒有些文物收藏价值。

相比起垂垂老矣的业界NO.1《FAMI通》，太田出版社的《CONTINUE》却以充满激情和活力的时代气息给萧条的日本游戏媒体业界带来一丝清新之风。诞生于1999年的《CONTINUE》应该算是业界的初生牛犊，该杂志雅俗共赏的风格获得了广泛年龄层读者的青睐。为了迎合青少年读者的趣味，《CONTINUE》经常及时报道音乐、玩具乃至图书等游戏周边产品的流行讯息，类似古本搜队这样的专栏长期获得拥护支持。某种程度上《CONTINUE》可以算是进化版的《游戏批评》，该刊物的许多特别企划和业界知识连载的水准或许略逊色全盛时期的《游戏批评》，选题的视野广度却更有胜之，其行文则力避晦涩艰深而力求生活化。最新一期的特集“GAME OF THE YEAR 2005”对2005年TV游戏的杰作和劣作进行了细致点评，会心处不禁让人为之莞尔。“萌游戏历史绘卷”和“游戏与暴力表现”等长篇连载都具有相当高的阅读价值，内容深度远超近期的其他综合类游戏杂志。《CONTINUE》也是日本游戏媒体业界为数不多将视线延伸到海外的杂志，“Rockstar Satellites”和“游戏的彼岸”等连载报道让日本读者对欧美游戏市场的实态有了直观的了解。近年来，太田出版社接连出版了一系列游戏相关的专题书籍，其中FC20周年纪念的《Family Computer1983～1994》和介绍世嘉MD历史的《16BIT》这两本书具有极高收藏价值。虽然目前《CONTINUE》的影响力还远远无法和《FAMI通》等知名品牌相提并论，相信未来可能会取得更大的成功。

时至今日，游戏产业的盛衰起落已经不再是维系《FAMI通》等存亡命运的惟一要素，高度网络化的信息时代给传统纸媒体带来了前所未有的冲击，人们已经可以通过更简便更快捷的渠道获得所需的最新讯息，目前传统纸媒体可以仰赖的不过是人类千百年以来根深蒂固的阅读习惯。如何在未来寻找到一个合理的立足点，将是未来所有纸媒体必须解答的艰难课题。

后记

非常遗憾，由于截稿时间和篇幅等一系列原因，本文不幸又成为了半成品，原本准备结合海外游戏杂志发展的历史发表一下对国内业界实态的个人拙见，这些只能留待日后有机缘再写。

最近经常有人抱怨如今的游戏杂志越来越缺乏阅读价值，笔者期望通过本文能给媒体从业者和读者以若干启示。纸媒体正处在历史的转折点，或许网络化是一个今后发展的方向，然而即便是《FAMI通》也在尝试中遭遇了挫折，未来必须用沉重的代价来换取！







■ SILENCE

电玩九章（下篇）

第四章 光

当一颗“海洋之心”归还到一片蔚蓝深处，“我心永恒”的风笛吹彻整个时空，我们注视着这对痴情男女，黑白对照的神情恰似刻下永久的主题；当罗马的微风轻送公主与平民在青石道路上飞驰而过，西班牙广场扣留下太多寻梦的异国人，而我们偏偏却能从弥漫着家常气息的超市或地铁广告上，为赫本如青天朗日般的微笑而一片心香。

电影寄托了我们太多永远不可能实现的梦想，同时她又总在揭开每个人内心深处永远没有第二个人能够感同身受的秘密。卢米埃尔兄弟将电影的诞生定格在了一个世纪的末尾，因此，电影这面深不可测的魔镜到现在为止已跨越过三个世纪的形影，而将纷繁世界一切细枝末节予以折射。

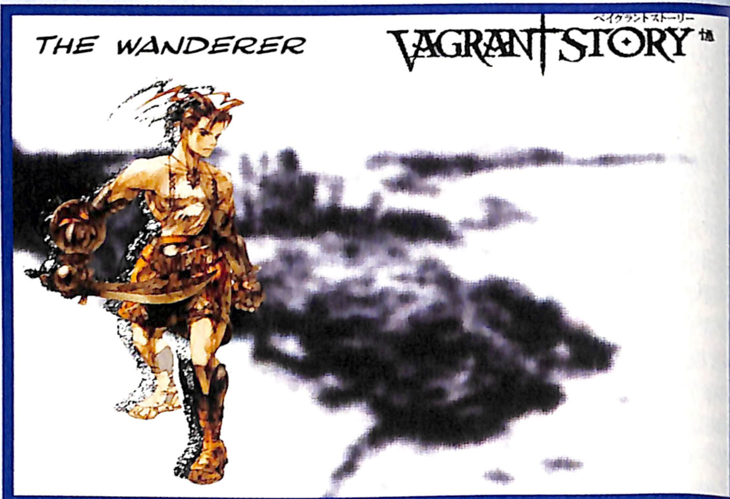
时至今日，除了怀旧情绪和膜拜经典的情结以外，似乎一般的观众很难再有机会看到黑白的画面了。当电影的拍摄技术已经发展到完全混淆现实和虚幻的地步，当一只巨猩身上的毛发每一根都纤毫毕现，由谁还能相信，电影诞生之后几乎有将近一半的时间，人们仍然相信着黑白二元就是画中世界的本来面目？

也许卓别林一直顽固的拒绝使用彩色胶卷是有其道理的，原本讲述和展现的一门艺术因为有了色彩的参入逐渐向展现着一面过渡的倾斜。电影本身就有其天生的商业本质，一旦在表现形式上突破了假象和现实的隔离，那么最后就有堕落为视觉快餐的危险。直到如今，来自我们祖先脑袋里的每一个假想，来自我们脑中的每一个绮思都被活灵活现的再造出来；我们猛然间却悲哀地发现，真正对灵魂产生强烈冲击以及对情感制造天翻地覆的动荡的机会却少了。半个世纪的时间，我们视觉所受到的刺激比人类整个历史加起来还要多，当我们懒懒散散地坐在沙发上，看着投影或者过分清楚的各种影像显示设备放出来的图像时，我们已经忘记了究竟是思想，还是视觉在昭示着我们的存在。



黑白二元所创造的影像世界通常比绚丽多彩的彩色世界更令人信服，这里面不光因为再写实的彩色画面都难免会有滤镜或者光亮度变化所产生的影响，更因为现实世界中无论色彩多么艳丽或者光线多么强烈，却总是会因为我们眼球晶体的作用，趋于柔和。在黑白画面中，随着对黑白色彩浓度的调节，可以显示出不同的明暗层次，而正是这些层次的作用使影像中的物体产生立体感。同时，最关键的在于，黑白的画面可以给不着色的范围留有更多视觉逻辑的空间。中国传统的水墨山水也正是利用留白来创造更多的想象空间。这也正是很多当代导演都尝试用黑白胶卷来拍摄影片的原因，然而，如果仅仅是一个画面形式的不同，而没有利用好黑白基色“于无声处听惊雷”的特质来凸显视觉语言的内涵，则只能称为玩弄形式，相反更为贻笑大方。

离开了黑白胶卷的世界，电影中所出现的黑白画面更多地被赋予了情节逻辑和段落性寓意的作用。即便是一个不常看电影的人也会深知黑白或者灰暗的画面表现回忆的手法，然而在丰富的全彩世界，画面形式上的时间性暗示越来越多的通过调整光亮度和色调来表现。世界电影大师黑泽明在表现自己理想的晚年作品《梦》中，用不同的梦境象征人生不同的境遇，而每一段落也有个基本的基色和明暗度烘托该段落的象征意义。在去年一部根据漫画改编而大获成功的影片《罪恶都市》里，虽然通篇都在制造虚拟漫画的视觉风格，但是在色彩和光亮度上的调节却也有比较明确的层次分别。拳击手马沃的段落是三个篇章中最为明快和激烈的，因此对于歌迪一身鲜红的裙子作出了最鲜明的对比；而描写警察哈提甘的段落更为压抑和黑暗，所以我们看到议员儿子毁容之后黄色的面容，会感到极度的不适和厌恶。有时候，色彩的象征意义远远高于一切实物在影像中的作用。我们也许都看过一篇文章，以一个面无表情的人面部作为对象，在下一幅画面分别放上不同的暗示语句，使两者产生关联，于是在观众眼中这个面无表情的人就会多出各种情绪的表现。那么同样作为实验，将不同的色调作为这张照片的背景，虽然没有任何实物或者语句的暗示，也许我们也会猜测这个人当时心中产生了什么情绪。蓝色代表深沉忧郁，白色代表圣洁苍凉，黑色代表庄严肃穆，紫色象征着不安，粉色象征着暧昧……这些色彩所带来的逻辑已经成为一种画面风格的基本原则之一。



在游戏的世界中，因为其本身就是一种虚拟现实技术的表现，因此她的画面形式似乎比电影更依赖于光色的作用。如果说电影中力求真实的做法是将光色尽可能地柔和，在游戏中却是尽可能的强调色差和对比所起的作用。另一方面，不管何种风格的游戏，在其中表现出的虚拟现实环境都要和现实环境有明显的差别，而不是像电影一样尽可能地靠近自然色彩，因此在用光色来表现情节段落意义的时候通常会比电影更着重于形式。很多游戏都用黑白的基色来表现回忆段落，偶有不甘平庸的，就会加上一个框景，或者采用噪波粒子或者画面细小的波纹干扰来暗示当前的时间性。同时，由于游戏的题材多半与虚幻相连，因此这些看来似乎破坏画面整体性的局部因素却经常能够起到一些暗示作用，比如神秘、恐怖、紧张之类的气氛。

然而，随着制作技术的不断提高，以及游戏制作人对影像艺术把握的功力日渐精湛，我们在游戏作品中也经常能够看到对光色的逻辑运用表现出很高的审美水平。比如在曾被评为满分的游戏《漂泊的故事》中，当主人公从地底走出，出现了一个强烈的逆光镜头，这不仅表现出了亮光的真实性，更重要的在于能够使玩家更近一步的感受到主人公在地底世界时的压抑迷离的心态，而作为段落性，这一阴暗与强烈光线的极端对比，也使玩家得到了最大限度的情绪上的调整和休息。

第五章 影

生命因运动而存在，同样的，一切与视觉有关的艺术，无论它本身是动态还是静态的，都给观者一种逻辑上的运动假想，从而释放无限的想象和感染空间。我们可能都听过一个笑话，有人用一幅空白的画面注以"牛吃草"的标题，当别人质问为什么空无一物时，回答却是草被吃完，而牛已经走开。实际上这种解说也不无道理，如果不是完全空白的画面，而是稍稍带有一些局部事物的描摹，比如说仅仅画一块有些狼藉的绿地，上面有几个蹄印，也许不用这种气煞人的解说也会让观者知道画的是什么了。

如果说电影或者戏剧可以通过台词来交待情节，那么对于静止的绘画又用什么来表示时间的流动和事件发生的过程呢？我们可以发现，这个时候实际上是截取了事物动态的一个片断或者一个运动点，省略了此前此后的各种过程，而让观者举一反三的推出前此后此的各种起因和结果。没有任何宗教常识的人看到《最后的晚餐》这幅画时，能够从画中人的神态来推断出大致的关系和可能发生的画中人关系的变化，就是这个道理。而对于游戏这样能够让受众直接带入到媒体之中的视觉娱乐形式来讲，直接的动态表现和带有因果关系的静态场景的结合，则更完美的表现出了假想客观世界中的变化。

然而，我们在这里要论述的，却并非带有逻辑性的静态事物的写照，而是要把注意力完全放在影像中事物的动态上面。因为对于静态事物的逻辑性和叙述性的表现，游戏与其他视觉艺术样式并没有太多的差别，然而对于动态影像的运用，却因为游戏先天性的限制产生了不少的区别。

我们知道，电影或者电视是通过镜头移动的方式来展现事态变化的。同时，由于影视时间性的限制，，客观环境在同一个视点或者角度的表现基本不可能重复，因此镜头的动态就很重要的起到了情节暗示和主题再现的作用。在一部优秀电影中，镜头的推拉摇移决不是随意和漫不经心的，她尽可能地要做到每一个角度，每一个视线运动的变化都有其内在含义。

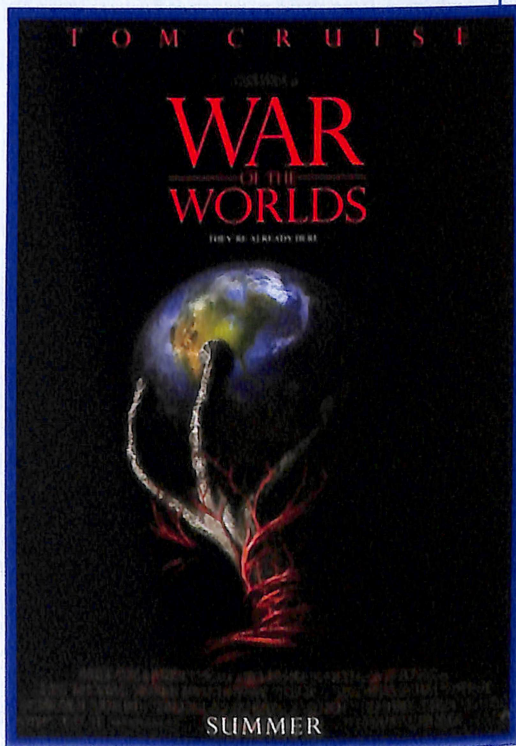
镜头的平移一方面是为了扩大观众的视野，更清晰地展现正面视点所能观察到的环境。《箭鱼行动》里一场惊天动地的大爆炸场面，正是运用了平移的长镜头来加大视觉冲击力。有时候，对于人物面部特写采用平移的拍摄方法，却是要以观众客观的观察角度的细微变化来衬托人物沉思或者紧张的心理暗示。比如《喋血双雄》里，两个在房间里静坐带有平移的特写，不但彰显了周润发、李修贤两位表演大师的精湛演技，同时通过角度的些微变化展示出两个人物深沉的内心世界，从此更烘托出人物之间殊途命运的交错和融合。此外，平移镜头有时候还经常能够通过对人物动态的短暂隔离，完成更多的空间表现和情节寓意。我们在不少影视剧中都见到过这样一个镜头，画中人物在走入一个房间时，我们的视线是穿过墙壁的。这样一种违反自然的视线，表面上是对人物动态过程的一个打乱，实际上却更好的表现了事物动态的连贯性，有的时候，更能直接提示情节的发展。比如美剧《越狱》中主人公身居的牢室洗手池后就是他计划第一步潜入的通道，如果不通过这个镜头的表现，很难表达清楚空间布局，同时也难以制造此后他在通道中工作，而即将有狱警来牢室检查时的强烈紧张感。除了自然的环境变化，平移镜头的良好运用还能更方便的表现时间段落和人物的命运，假设在第一个画面后是一个坐在壁炉前沉思的老妇人，此时镜头予以平移，在穿过墙壁之后，我们看到的还是这个带有壁炉的客室，还是这个老妇人，只不过她变成了中年，而身边坐着另一个看报纸的中年男子，那么也许我们就会直觉地推断为这个老妇人在缅怀自己逝去的丈夫。可惜的是，在游戏世界中，因为人物的主观视点变化或者客观的观察角度都是控制在玩家手中，因此可操作的视镜平移只能做到交待场景其他因素的作用，很难像影视那样赋予更多的情节或逻辑寓意。镜头平移的极致就是旋转镜头，360度的围绕观察物做一个回旋，这个时候，人物周围的客观环境都暂时起不到作用，而是将注意点都放在人物或者观察物身上。自从《黑客帝国》开始，回旋镜头因为其突出的视觉冲击力受到了很多视觉作品的借鉴，《百人斩少女》里一个上下360度的回转魄力十足，而游戏中却从很早开始，就用回旋镜头来表现人物必杀技的视觉冲击力。



相比起角度的摇移，对于视野广度产生变化的推拉镜头却更多的展现出象征意义。镜头的无限推近是一气呵成地表现环境之下主要人物的处境和情绪变化，强调被观察者的局势。如果无限推近镜头是对物体的拍摄，那便能够表现出令人惊讶的复杂程度，或者突出其不为人注意的位置以制造紧张。很多动作片中对于炸弹位置的交代多半都会用这个镜头。相对而言，推远的镜头却比拉近的镜头更为讲究，视像要素在画面上的骤然增多不仅仅烘托出了场面的宏观性，同时局部和整体的强烈对比也使观众产生了自觉地逻辑思维。我们既能在拉摄镜头中看到战场的宏大激烈，更能从《黑衣人》末尾镜头不断拉远，直到整个宇宙变作两粒弹珠球沦落为巨兽手中的玩具，而深刻感受到导演的寓意。不同于平行的摇移，镜头的放缩在游戏中的运用是极为普遍的，甚而至于，能够积极的为游戏性服务甚至产生一款游戏中的新游戏样式。主观射击类别的游戏中狙击枪所带来的快感正源自于局部的放大，在战略游戏中对全局的观察和操控以及放缩到战场局部的控制也就创造了《决战》这样的游戏类别。

随着镜头角度的变化，产生了主观镜头和客观镜头的差别，主观镜头是以画面中人物的视点完全取代镜头观察的角度，从而创造了强烈的临场感。《女巫布莱尔》通篇都用主观镜头来构成画面，环境因素在观众眼耳中无尽放大，相反，作为制造恐怖的核心——女巫却从来没有正面出现过，令观众的恐惧感异常强烈。客观镜头是介乎于画面上人物物体之外的主体视点，它更完整也更清晰的交待了场景中每一个动态和变化，也更符合观众的习惯角度。然而，值得我们注意的是，有时候客观镜头和主观镜头的叠加却能创造出一种更为独特和突出的视觉效果。比如在监视器中看到的人物动态因为有着外物的隔离，或者是受监视的暗示，会使被观察人物的活动显得更为隐秘或者紧张，游戏《监视者》正是运用了这个手法作为游戏主要的展开方式。而《世界大战》里某个正对着三脚怪拍摄的人手中DV坠地，镜头转移到打开的液晶屏上，以画中画的方式来抓拍逃命的行人在三脚怪激光下化为飞灰的过程，无疑更令人感到惊心动魄。游戏中除了过场的情节交待以外，通常没有机会用这种镜头，但是为了方便玩家的攻关进程，开启小画面进行对时态平行的其他场面的交代却通常是必需的机能之一。在客观镜头类别中，还有一种类似于追尾的第三人称镜头，跟在焦点人物的背后，跟随人物行动的路线不断跟拍。《好家伙》里的这个尾追镜头表现了人物四面玲珑的特性，而《大象》却几乎通篇用尾追镜头来形式化的不断剖解和重组发生校园暴力之前的客观环境氛围，《白宫群英》经常用跟拍镜头随着交谈的人物穿过白宫多个场所，以此来展现白宫幕僚繁忙紧张的工作局面，同时也配合快速紧凑的台词衬托出该剧的节奏感。为了弥补客观镜头的冷漠和主观镜头带来的不适，尾追的视点也被很多游戏所采用，它既能较为宽广的表现环境的变化，同时又使玩家在间接代入操作人物的观察视点的同时感到危机时刻逼近的紧张。

俯视和仰视镜头的象征意义已经被广大观众所熟知。俯视表现的是人物的渺小、被动或者压抑；仰视则传达出人物伟大、悲壮、盛气凌人或者昂扬的心理状态。仰视镜头也经常被运用在动漫作品中起到搞笑的效果，其原理也正是运用到表现人物心理状态的逻辑意义上。用俯视和摇摄镜头的结合能够起到跟拍的效果，而由于拍摄午在平面上的移动来制造出轻灵的效果，以前国产影片《兰陵王》里仪式之前的片断就是以这一镜头来额外的表现庄重和灵奇。



第六章 运动

自古以来，体育运动就和人类文明的发展离不开。我们忘不了马拉松的最悲壮的典故，对圆形竞技场的残缺难以释怀，赛场的挥汗如雨和一片阳刚总是燃烧着我们不能实现的激情和梦想。我们是如此的着迷于事不关己的胜负成败，人说踢球的是疯子，看球的是傻子，那么当以成败论英雄变作了社会的主流，我们很自然地会将崇拜的目光集中在那些戴上胜利光环的人们。

其实游戏的任何样式都在表现一种生命运动的方式，以及在运动过程中所展现的成长和变化。无论人们对游戏在暴力上的表现如何的口诛笔伐，我们却必须承认，优胜劣汰的生存法则本身就是生命的根本意义之一。

体育运动离不开竞争，同时也离不开公平。但这里的公平并不完全，它所指的只是在外部客观条件一致的情况下，对比的主观能动性所能发挥作用的价值大小。这时的公平并不是绝对的公平，我们必须得相信天赋异秉的存在，同时，就算同样的环境作用下，在个体个性差异的影响作用之下出现的变数却也成为人类最大的魅力之一。然而，我们必须注意的是，真正登峰造极的生体能力的表现，对于旁人看来，似乎是不可理解崇拜以至惶惑的，但是对于本人来讲，却是经过很久的锻炼，磨练了机体适应能力之后的一种自然。我们经常为电视中的硬气功表演折服，然而实际上硬气功只是经过科学的锻炼，借助人的意念作用，降低人身的保护机能，而转化为耐损伤能力而已。运动一直有临场发挥一说，任何技艺平时的锻炼都是训练其熟练程度，究其原理，就是心理对于机体超常作用的控制和自然化，在竞技和表演的过程中，心理难免会受到各种环境或者人为因素的影响，因此总有本体的意识心理和由平时锻炼形成的集体适应性的不协调的现象，由此也就产生了所谓的"发挥不良"。



述说以上这些，是论证自然和谐的运动总是让人能够得到随心所欲的主观能动作用。由此，我们推论到游戏，尤其是动作游戏中的"手感"的问题。我们知道，所谓手感，那就是游戏程序设计对于控制器指令输入的识别敏感程度和游戏动态表现的自然结合程度。首先是玩家手柄输入的识别程度，不光是迅速的识别和正确地反应，良好的键位设定，亲切友好的相应界面表示都是让玩家感觉较为舒适的原因所在。至于游戏动态的表现，则是和具体的图像制作、动态判定点的设置是否合理都息息相关的。60桢一秒对于玩家来说是最理想的要求，然而对于制作者来讲，却要面对多少演算上可能会出现的差错缺漏问题。

另一方面，游戏性的体现也是对运动公平竞争规则的体现。正如在同样的客观条件下总是会产生不同的主观能动性一样，游戏公平性的体现并不是抗衡双方绝对的数据平等，而是在动态原则下电脑数据对玩家游戏进程的阻碍和玩家本身操作以及玩家对游戏主体数据强化变数之间的相对均衡。因此，无论何种类型的游戏，只要是对抗因素存在，电脑的参数总是要高于玩家所能操作的主体，原因正在于电脑的数值是静止的，而玩家却通过自己的主观能动性体现出了多种多样变数的可能。

由此推论到格斗游戏。良好的格斗游戏总是以其平衡性来使玩家倾服，然而同一款游戏之间人物的各种数据总是不可能达到彻底的均衡，再严谨的格斗类游戏总能够评出不同层次的强弱等级，然而格斗游戏的优劣差别就是在人物各项数据产生不可避免的差异前提下，尽可能的使玩家的主观能动性创造对局中更多的变数和可能。

对于其他种类的游戏，能动性与数据设置的障碍之间的均衡也是一款游戏成功与否的关键。射击游戏中，电脑机体的运动轨迹总是体现为一定的规律，一位射击游戏高手的成功之处除了良好的操作能力和应变能力以外，主要在于对于电脑参数的运动轨迹的把握。电脑上的射击游戏名作《东方妖妖梦》系列"依靠的是华丽绚烂的美术风格，以及满屏子弹的高度压迫感来吸引玩家的，但是作为必须要达到的平衡原则，对于敌机子弹的速度以及判定的范围却相对降低了一些要求，由此使玩家的操作能够达到更多的躲避和腾挪的可能。

值得注意的是，有时候，玩家经常在议论一款动作或者格斗游戏的力度感如何的问题。实际上深入地剖析，这也是对均衡性作出的一种要求。随着输入的复杂程度以及玩家对输入动作的希望得到的回报的要求，人物动态在效果音、判定范围、对象物作出的效果动态方面应该达到一定的强度或者可感知性，如果低于这个可感知性，玩家会觉得在输入时所达到的力度和具体的效果体现达不到一致的程度，由此便会产生力度不够或者动态漂浮的错觉。

第七章 脉络

文学也好，戏剧影视也好，一切表现人的艺术样式都是再现人在各种主客观环境改变之下的矛盾和冲突。同样的，无论是悲剧也好，喜剧也好，令我们捧腹大笑或者沧然涕下的，都只是人在矛盾关系转化过程中得不到均衡和因果错位作用之下的情绪感染。

叙事或者述人，首要的便在于制造一个矛盾和冲突，然后用冷静客观的态度以及积极主观的创作者自省来给这个矛盾总结一个逻辑或者人文感情上的自然结果。世事虽然千变万化，人类的悲悯或者爱美祥和憎恶破坏丑陋的天性总是在强调着对任何艺术品内容的价值批判，而这种价值观除了少数异类和边缘心理，通常不会有太大的区别。因此，艺术所能产生效果的途径便只剩下过程中情感认同方式的差别罢了。

正如人的肌体离不开经络的维系一样，叙述人类矛盾冲突的介质也缺少不了矛盾变化过程的脉络。发生、发展、高潮、结束的四个过程阶段任何矛盾冲突甚至一切的物理现象都离不开，这个时候，创作者所能体现的创作自由，决不是任意残缺这四个发展阶段之一，而只是用严密的逻辑性在这四个阶段中体现出更多的变化和复杂程度。"一波三折"表现的是波折过程中矛盾因素积累的螺旋上升，而绝不是简单的重复矛盾。放置于游戏之中，就体现为良好的游戏性设定，并不是靠拉大玩家和电脑数据的差别而要求玩家频繁地为拉近这种差距作重复的劳动。纯粹练级型的游戏和网络游戏无论其外在表现如何的精美，却总是不能拓展他的受众范围即是因为没有机动的表现玩家和电脑力量之间对比矛盾的复杂化，那么多人沉迷网络游戏的同时，很悲哀的，他们所感到快感的东西，往往不是网络游戏本身。



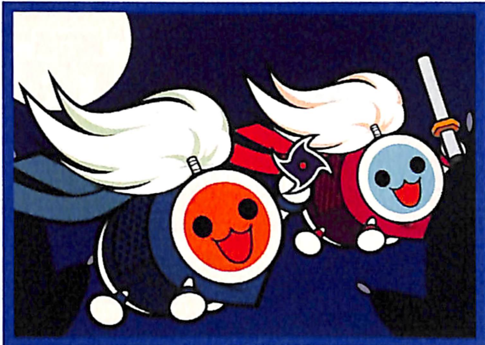
然而，游戏的核心主题总是表现为个体的成长或人格的完善，不管以何种样式表现也好，玩家追求的总是游戏中对立两面力量对比的转化。从本质上来说，游戏通常不可能体现为悲剧，即值得肯定的一方力量最终趋于消亡和毁灭，最后的胜利和团圆结局是大部分游戏无奈的选择。在这个先天限制下，制作者所能做到的只是尽可能使代表正反两方立场的个体尽可能展现其复杂的一面。在文学中，我们称之为"性格组合"，即将两种以上不同甚至互相矛盾的性格侧面赋予同一个人，这个人物身上复杂而彼此冲突的性格侧面并不会破坏他的完整性，反而会使他需要突出的主体人格更显得丰满

和活性化。这一点在游戏中，能够得到更为良好的作用。在大奸大恶的人物身上增加一点忠诚、大气的正面肯定，通常就会改变我们对于反面人物的反感，转而对于该人物的某些积极方面的特质予以肯定，甚而至于经常导致玩家对某些性格较为复杂和展现出积极层面人格魅力反而比正面的人物投入更多的热情，《梦幻模拟战》里的里昂受到那么多玩家的认同即出于这点。同样的，在主题情节的发展过程中，除了力量对比转化的过程需要予以复杂化以外，游戏中的历史背景以及情节的跌宕起伏的程度也需要尽可能的将之延长，但是前提是事态的变化符合一定的因果和逻辑关系。由于游戏的主体脉市的脉络走向总是限制在一定的模式之中，因此，聪明的编剧通常会以复合的结构来间接的加强主干人物和戏剧冲突的复杂性。比如《最终幻想Ⅹ》以及《最终幻想Ⅷ》都是通过两代人命运的穿插来加强对主要人物人格感染力的加强，以及玩家对其命运变化的感知和认同。

第八章 个性

这里所说的个性完全不是指个体人物的个性，而是指一款艺术作品属于他本身的特质和异于其他同类个体的另一面。我们知道，音乐的曲谱在交给每个演奏者之前都是完全相同的，而音乐的最基本结构、节奏和音乐元素是不允许演奏者随意进行改变的，那么如何判断演奏者对作品演绎的优劣对比？回答只能是演奏者根据自己的技艺精湛程度，文化底蕴，思想深度以及情感感知和投入程度的不同，在具体乐句上的细微处里的不同，而表现出整体性的表现力强弱的差异。一位高超的艺术表演家，决不会任意地使用技巧对作品或者再创造对象进行过多的不自然的装饰，他们的艺术风格的体现，总是在不破坏作品基本内涵的前提下，以最自然最和谐的方式提出自己对作品组成部分的理解，由此才构成了艺术家之间迥然有别的个性存在。

由此可见，个性化的体现是由各方面因素所综合的。首先是对艺术样式知识和技巧共性的积累程度，在表现的手段达到多样化之后，才有可能



对作品的表现方式作出更大范围的选择。其次，则是要有明确和高尚的鉴别能力以及自然和谐把握作品风格统一化的思考能力。因为手段技巧积累的不够而无法多变，或者因为鉴别和思考能力的缺乏造成作品各种要素之间的不协调和不自然，都无法做到让作品的个性得到受众的肯定。《指环王》的成功是与她各方面的协调统一所分不开的，她有坚实的西方文化的基础，在每个细节上都做到了一丝不苟和严格遵照作品的世界观，人物的性格在故事背景之下自然而表现出健康的复杂化，极具冲击力的视觉效果同样与原著的魔幻风格统一。再反观号称中国魔幻大片的《无极》，世界观中西不分，完全提不出自己完整统一的魔幻世界观，人物性格单薄可笑，论证说理形式化而矫情，视觉特效虚假细节着力不均，完完全全地因为导演的主观作用产生的偏差而使影片的内核要素支离破碎，不但谈不上个性，甚至只能沦为板起脸来说教却反过来让人捧腹大笑的典型。

游戏也是这样，表现形式的特殊化其前提是游戏各方面因素的高度统一和和谐，而绝不是用某一个突出的要素来作哗众取宠之举。《太鼓之达人》给人带来的"和风游戏"的感觉是从它的题材、音乐样式、画面风格、界面、效果音以及各种外在因素的综合来达成的。《REZ》用几何的形体来取代绚丽多彩的假想世界，也是和其空幻灵动的基调相吻合，以抽象的真实来与游戏所塑造的元素世界相映衬。再来考察一般的武侠游戏，并不是优秀的美术风格和仗剑江湖的题材就可以给人带来古典的感觉的，对于古典环境的再现以及古典人文的表现，都需要制作者有一定的文化功底，善于在每个细节上综合体现古朴典雅的文化品格，方才能够给人带来古典美的认同，不然的话，将游戏中背景和人物的服饰更换为现代，又能看出有多少的不同？

第九章 包装

和电影或者其他所有视觉娱乐样式相同，游戏作为一种娱乐商品，其外在包装的重要性都绝对不容忽视。然而，游戏却又不同于消费类的商品，无法紧紧依靠包装的精美简单的吸引消费者，而主要在于本身的制作优良程度来实现的。

依照国内游戏运营的操作模式，一款游戏上市之前有所谓的"预热期"，其实质意义无非是用各种硬性或者软性的广告或者炒作方式来扩大消费层对该款游戏的注目程度而已。为了达成吸引眼球的目的，于是"枪手"这一依托型的职业应运而生。各种游戏测评似乎是公正的为玩家的消费行为提供借鉴和帮助，实际上很多时候却是以扭曲和贬低竞争对手抬高自身的手段来误导玩家的消费行为。在一个行业尚未完全正规和良性循环发展之前，企业连生存的问题都要加以考虑，不得不暂时忽视了企业的品牌效应对商品所能起到的更大的作用。游戏不同于其他商品，是以满足玩家对可玩性作出的高要求而作为自己的生命力的。如上一章所说，如果仅仅是借鉴或者稍事修改一下成功案例的各种元素，并且不做全局的精细考量，而只在某一点元素上下夸张的力度，又如何能使商品本身得到广泛而长期的肯定呢？

另外，包装的运用并不仅仅局限在对商品的外在美化以及夸大的宣传上，包装经常要从商品本身的可塑性出发，用多个途径的周边文化提炼的手段，来烘托出属于商品本身的文化价值，从而使商品对消费者产生的正面印象在多个途径得到肯定和延续。游戏动漫电影周边跨领域的合作，能够使商品最大限度地得到各个领域受众的认知，而不同的周边领域中产生的商品文化彼此又在发生互相促进的积极作用，由此更为扩大商品本身的影响。《口袋妖怪》的成功绝非简单的出于游戏性的优良表现，而正是它在周边领域所体现的活力价值所分不开的。国内游戏商品的宣传和包装也开始有了挖掘周边意识的萌芽，但是更多的仅仅是生产一些周边产品增加一些收入而已。更好的周边运作是以商品本身的文化魅力和其他领域的协作伙伴的优势结合互补，在其他领域产生新的价值的延续，《魔兽世界》与百事可乐品牌形象的融合、《传奇世界》的世界观与主题游乐公园的联姻就是这方面较为成功的运作案例。

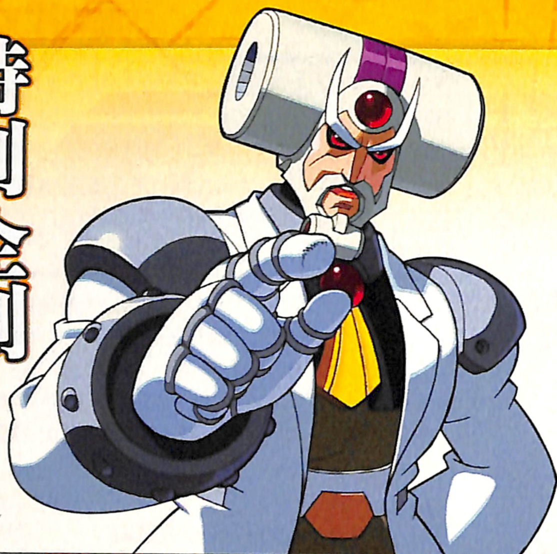
宣传和包装一样，也要注意策划者在宣传方面文化价值的体现和把握能力。笔者曾经见过一个游戏公司市场企划部门对一款网游产品的宣传推广的案子，结果除了一些很常规的线上线下活动以外，看不到任何主题的提炼，没有市场宣传过程中加大游戏文化价值认知程度的主线设置，活动与活动之间互相脱节，甚至不具备完整和严密的计划性，市场推广活动三天两头发生变化或者中止，加上游戏本身的特点乏善可陈，可想而知最后是一个什么样的下场。

其实综合这篇文章的每一部分，我们不难发现，游戏和其他任何视觉娱乐或视觉艺术样式一样，获得成功的关键便是在自然协调的前提下，体现出经过精细提炼之后的个性化的体现。一款优秀的游戏作品，从内在的文化内涵到外在的操作和游戏性表现，从游戏本身的个性化到包含宣传推广在内的种种外在关节，都要具备高度的为玩家所接受的认知价值。一个优秀的游戏制作人，犹如一部影片的导演，犹如一个重大工程的总设计师，对任何一个组成部分都要了然于心，并且能够提出建立在广博专业和周边知识之上的独特看法，最重要的是，在制作过程中拥有能够随时控制制作方向和对制作环节监督的高度实施能力。

注：休养一段时间之后，SILENCE 在这里为读者们续上了从前《电玩九章》（见第十辑《游戏·人》）的后六章。SILENCE 也通过《游戏·人》向广大读者说声抱歉，希望这篇文章大家会喜欢。有什么看法和意见，欢迎来信讨论。



特别企划



大家好，欢迎来到我们“非正常游戏道具研究中心”。在这里，我们将为大家介绍来自世界各地的“非正常游戏道具”。这些道具用途多变，大多数可以帮助玩家们改善自己的游戏环境。（理论上）不过，在大家下定决心使用这些道具之前，我觉得身为一名研究员有必要向大家声明一件事情：这里介绍的都是“非正常”游戏道具，若玩家在使用的过程中出现任何异常现象以及不良反应，本研究中心概不负责！

非正常游戏道具研究中心

■鬼逆鲸

PSP广播转接器

朋友，你有没有在自己开车的时候用PSP听过音乐？你是不是觉得无论戴不戴耳机都不能很好地欣赏音乐？在看了我们非正常游戏道具研究中心介绍的这款PSP广播转接器以后，你的这些问题就都有完美的解决方案了！从此，你就可以用车内音响大声地将PSP上的音乐播放出来了！

BeatPal Stand FM Wave



制造商	Gametech
售价	9240日元

下面给大家介绍的是一款PSP专用的多功能充电器。不过它的充电器功能并不是我们要说的主要内容，最主要的是介绍其独有的电波信号转换功能。在开车的时候如果想听PSP里存放的歌曲的话一般来说是很不方便的。不过本产品可以将PSP输出的声音信号转变成调频电波，这样司机朋友就可以通过车载收音机接收电波，利用车内音响来收听歌曲了。（可是这样一来的话，本产品提供的扬声器功能又该用在哪里呢？）

广播转接器的基本外观



■扬声器安装在广播转接器本体的两侧，可由玩家根据自己的喜好调整角度。



PSP连接广播转接器外观图



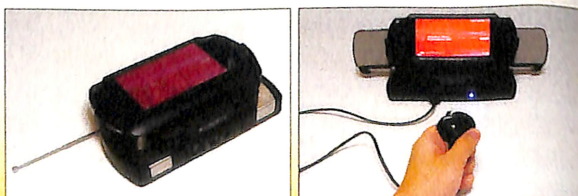




▲广播转接器上各种相关按键一应俱全，十分正规。



▲显示面板采用了背光设计，即使在黑暗中也可以看清楚当前的电波频率。



▲广播转接器可以在车内使用，专用的线控对于驾车者来说十分方便。

百变神爪

朋友，你有没有在玩游戏的时候吃东西的习惯？你是不是觉得玩游戏时吃东西手上的残渣会把手柄或主机弄脏？在看了我们非正常游戏道具研究中心介绍的这款“百变神爪”之后，你的这些问题就都有完美的解决方案了！从今以后，你可以零食游戏两不误。怎么样，帅吧！

SHOCK-C

制造商	Hori
售价	1575 日元

百变神爪 SHOCK-C 的构造很简单：在本体 SHOCK-BASE 的基础上，通过更换叉形、汤匙形等不同的附件来对应食用不同食品的情况。对于东方人来说，这个产品甚至提供了直接使用筷子的功能！

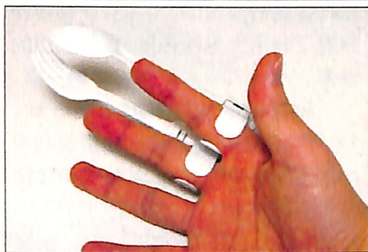
SHOCK-BASE 使用了塑料材料，全部统一为白色。从本体伸出两根活动臂，每根活动臂各有向外 60 度的活动空间，合在一起最大有120度的活动空间。在活动臂的下部有与手指的连结装置。与手指结合在一起时，连接装置的咬合力度恰好合适，不会因为过紧造成使用者的不适，也不会因为过松而导致使用时不够稳定。

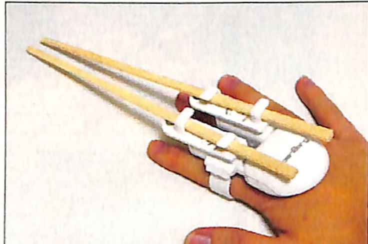
百变神爪所使用的汤匙形和叉子形附件与 SHOCK-BASE 一样使用了塑料材料，颜色也是白色的。就叉子形附件来说，它比金属制的叉子具有更高的安全性，但是相对来说比较难刺入较硬的食物中。汤匙形附件的深度约为 5mm，喝汤的话这样的深度已经足够了。至于筷子附件，并不是直接做成筷子的模样，而是两个能够装着普通筷子的塑料附件。筷子可以通过卡簧固定在这种附件上。



附件说明图







▲以上分别为实际装备汤匙形、叉子形以及筷子附件时的样子。

SHOCK-BASE说明图



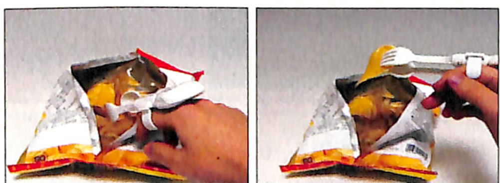


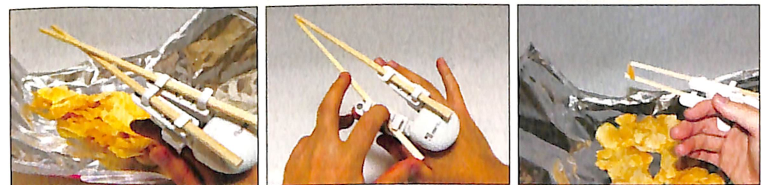


■用来将SHOCK-BASE固定在手指上的卡簧活动范围极大，无论是小孩还是大人的手指都能适合其间。

实用示例：薯片

使用 SHOCK-C 可以轻易地夹起大块的薯片，即使用的是筷子附件也能够轻松搞定。





实用示例：快餐



■如果习惯用筷子吃饭的话，那么在游戏的过程中装备筷子附件来吃快餐真是再合适不过了！



▲对付球形的零食，只要同时使用叉子和汤匙形附件即可。

▲汤匙可以用来吃布丁，叉子可以用来吃蛋糕，事实证明无论是东方食品还是西方食品都难不倒百变神爪。



在实际的使用过程中玩家可以会遇到一些麻烦，比如装备了 SHOCK-C 的右手在需要频繁操作 PS2 手柄的 R1、R2 键时两个附件会互相撞击，或者在操作NDS的触摸屏时 SHOCK-C 会挡住 NDS 上屏幕的显示。面对这些情况，玩家只要稍微改动一下自己的操作手法即可。平时只习惯用食指操作 R1、R2 的玩家只要学会用不同的手指操作就不会出现附件相撞的问题，而 SHOCK-C 挡住 NDS 的情况更容易解决——将 SHOCK-C 装在左手上，用左手来抓零食——这样就完全没有问题了！



PSP 电视转接器

朋友，你是不是觉得PSP的屏幕太小，看起来不过瘾？你是不是觉得经常玩掌机脖子会酸，不如在大电视上玩来得舒服？在看了我们非正常游戏道具研究中心介绍的这两款PSP电视转接器以后，你的这些问题就都有完美解决方案了！从今以后你就可以用大电视来显示PSP的游戏画面了！

CYBER・TV PROJECTOR

制造商	Cyber Gadget
售价	9240日元

PSP是一款画面效果很出色的掌机，可是就是有玩家不习惯低头去看掌机的画面。在Sony没有提供官方电视转接器的情况下，很多厂商都纷纷研发了利用大电视来显示PSP画面的设备。Cyber Gadget就是其中的一家。

和其他一些同类型产品一样，TV PROJECTOR的工作原理就是利用小型摄像头将PSP的画面同期转播到大电视上。由于并非直接使用PSP自身的视频信号，画面在转播的过程中自然会有所失真。不过，还是那句老话："有总比没有好。"

TV PROJECOR本体重约120g，加上造型怪异，所以装着在PSP上以后的感觉也比较奇怪。此外，由于该设备覆盖了整个PSP屏幕，导致部分按键距离其本体过近，造成了手感的进一步恶化。这就是视觉与触觉之间无法平衡的矛盾。





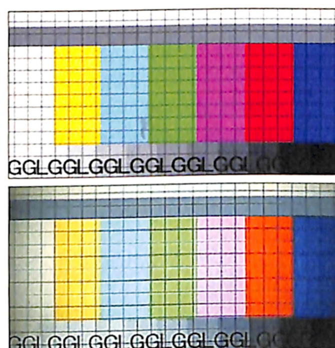




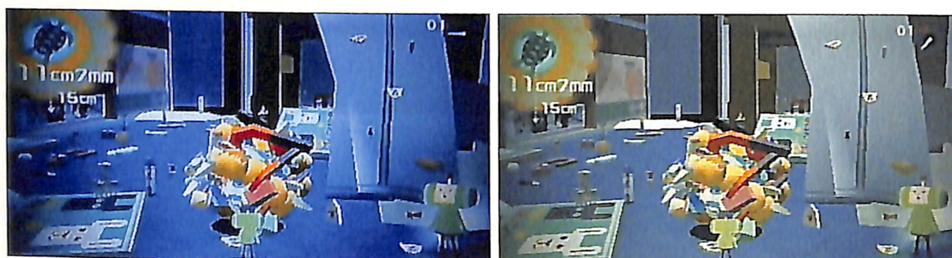
■PSP和TV PROJECTOR连接后的外观。



▲使用TV PROJECTOR时，实际画面的亮度从中间向左右两侧逐渐降低。



◀利用自制的屏幕测试图片来观察TV PROJECTOR的实际效果。上面这张是屏幕测试图片的原图，下面这张是通过使用TV PROJECTOR时显示的画面。我们发现除了色度降低以外，画面本身并没有太大的扭曲现象。



▶旁边这两张游戏画面是在使用TV PROJECTOR玩Namco的《我们的块魂》时的实际画面。左图为直接拍摄自电视机的效果，右图为使用PC截图卡截取图片的效果。



■在PSP装着TV PROJECTOR的情况下实际使用的手感不是很好。

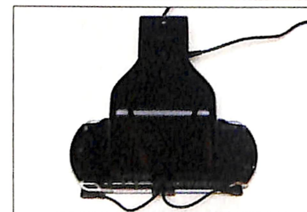
Play-On-TV CAP

制造商	Gametech
售价	9975日元

Play-On-TV CAP是与TV PROJECOR同类型的产品，其基本工作原理也是一样的。不过，两者在细部的设计上有所不同，这也造成了实际使用效果上的差异。与TV PROJECOR直接转播PSP画面的设计不同，Play-On-TV在PSP屏幕上方安装了一块反射镜面，小型摄像头在电视上转播的实际上是经过处理的镜像画面。由于转播过程中多出了镜面这一环节，所以本产品的画面产生了一定变形。不过，产品本体的造型相对TV PROJECTOR来说要好很多。安装在PSP上以后，手感也要略强于TV PROJECTOR。9975日元版本的Play-On-TV CAP使用的摄像头是和TV PROJECTOR一样的CMOS摄像头，此外该系列还将推出15750日元的CCD摄像头版本，目前尚未上市。

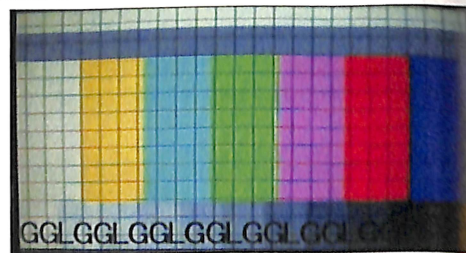




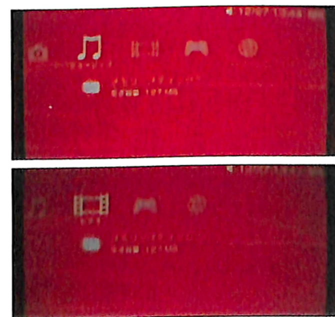




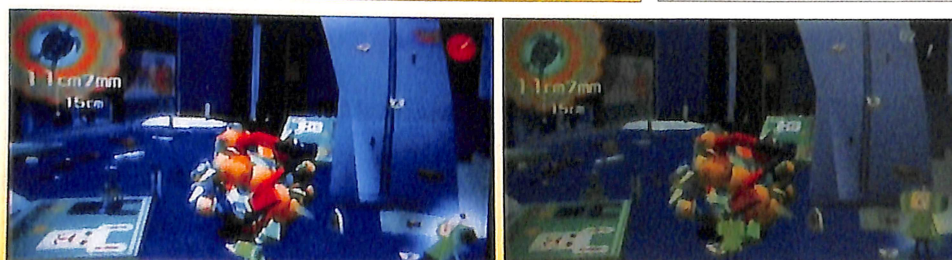
■PSP和Play-On-TV CAP连接后的外观。



▲同样利用自制屏幕测试图来观察Play-On-TV CAP的实际使用效果，在电影模式下，画面出现了明显的变形，但是画面比TV PROJECTOR要鲜艳。



◀Play-On-TV CAP的两种不同显示模式的效果对比图。上图为电影模式效果图，下图为游戏模式。电影模式更加强调画质，而游戏模式则通过抑制画面亮度来提高文字的辨识度。



▶同样进行《我们的块魂》游戏时的效果图，设置为电影模式，左图和右图分别为直拍电视以及截图卡截图的效果。



■PSP装着Play-On-TV CAP时的手感要略强于TV PROJECTOR。

超级连打器

朋友，你有没有在玩射击游戏时感叹自己的连打速度太慢？你有没有在玩《真·三国无双》与人拼刀的时候因为按键不够快而懊悔不已？在看了我们非正常游戏道具研究中心介绍的这款超级连打器以后，你的这些问题就都有完美的解决方案了！有了它，每个人都可以是连打名人！

ORE-COMMANDER

制造商	Hori
售价	2079日元

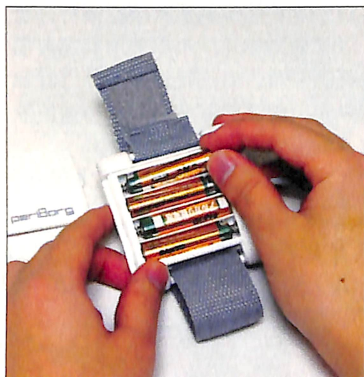
与大家常见的连发手柄不一样，这款超级连打器让玩家可以用肉身超越传说中的高桥名人。超级连打器由电池包和连打装置两个部分组成，当中由电线连接在一起。玩家可以根据实际情况将超级连打器装备在手背+拇指或腕部+食指上。在开始连打前，首先需要连打的强度。本产品一共提供了3种不同的连打强度供玩家选择。然后，连打器的开关打开，与连打装置连接的手指弯曲约10度，这样这个手指就会在连打装置的帮助下开始高速震动了。

大家都知道高桥名人的纪录是每秒连打16下，他可以通过连打将西瓜震碎。通过超级连打器的帮助，即使是普通人也可以轻松超越高桥名人的纪录。按照一般人的水准，10秒间连打的最高纪录为129下，平均每秒钟13下，与高桥名人相差3下。如果使用超级连打器，在最低连打强度下，5次测试的平均纪录是162下，最高纪录165下，轻松达到了高桥名人的纪录！中等连打强度时，5次平均纪录为182下，最高纪录为185下；最大强度时，5回平均203下，最高206下！这种惊人的成绩不仅让人开始担心人的手指能否承受如此高频率的震动……



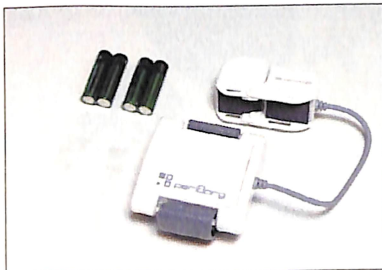


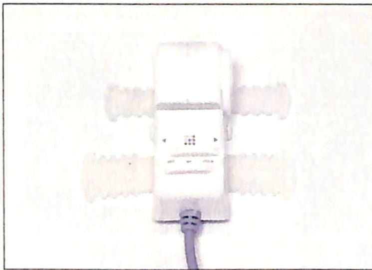
▲电池包连接着固定用的带子



▲虽然超级连打器的效果非常棒，不过它的耗电量也是十分惊人的。这么一个小小的玩意居然需要使用4节干电池！

超级连打器外观图





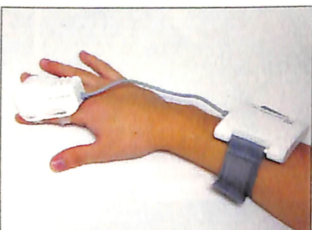


根据玩家的实际情况，电池包和连打装置有两种不同的装备方法。不过从示例图片来看，同时装备两个连打器是很不现实的想法。









现在大家看到的这个小玩意叫作“射速计Shooting Watch”。这是18年前当连打达人高桥名人风靡日本的时候，由Hudson推出的一款玩具。它可以记录下10秒钟内玩家连打按键的次数。对于当时很多想要超越高桥名人的玩家来说，这可是一个宝贵的道具。如今，有着18年历史的它，再度成为了超级连打器的测试工具！使用它进行测试，即使是普通的玩家也可以轻松超越高桥名人的连打纪录！









下不了狠心摧残限定版？超级连打器来帮你！





■快速的连打甚至可以捅破西瓜



■还可以用在需要连打的PC游戏上

格斗控制器

朋友，爱玩格斗游戏的你有没有羡慕《DDR》的玩家在游戏的同时可以达到锻炼身体的目的？你有没有想过自己也能够在玩格斗时候进行运动？在看了我们非正常游戏道具研究中心介绍的这款格斗控制器后，你的这些问题就都有完美解决方案了！格斗游戏和运动将完美地结合在一起！

PS2专用Bodypad

制造商	Xkpad
售价	7980日元

希望大家不要把本产品理解为Eyetoy那样通过感应玩家动作来进行指令输入的设备，它只是一款在手腕以及膝盖等关节装备上大型按钮的特殊控制器而已。简单来说的话，就是将○、×、△、□等按键的输入改变成通过弯曲关节来实现而已。由于这种控制器没有模拟摇杆，所以只能对应那些不需要用到模拟摇杆的游戏。对于绝大多数格斗游戏来说，它还能够被当作一种体感输入器来使用。

这套输入设备分为两大部分。一是与PS2相连的信号接收器，而是装备在身体各处的控制器部分。由于接收器和控制器是无线连接的，所以玩家在游戏时具有极高的活动空间。控制器部分分为手部的握把（用于控制方向）、肘部以及膝盖部位的传感器以及腰部的信号发射器等几个部分。四肢关节部位的传感器用来代替○、×、△、□这4个按键的功能，其具体所对应的按键可以在信号接收器上随意调节。

以按键分别代表左右拳脚的《铁拳5》为例，使用格斗控制器时对于单发拳脚攻击的再现度极高，游戏中的角色可以按照玩家的意愿迅



速地使出单发攻击。但是若想熟练输入连续技则需要相当多时间的练习才能成功，并且对于玩家的体力要求较高。对于平时不太运动的人来说，使用格斗控制器1个小时以后就会出现大量流汗的现象，第二天早上还会有轻微的肌肉酸痛感。

格斗控制器各部件图







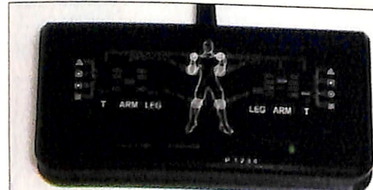




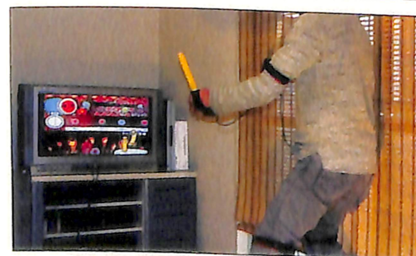




■使用格斗控制器之前，需要将各个部件装备在自己身体的各个部分。



■装备完成后，还需要事先设定好各种按键，同时还需要玩家进行一些基本的练习。



▲格斗控制器还可以用来玩《太鼓之达人》！



▲玩《真·三国无双》还可以亲自控制武将跳到空中！



▲不过要想真正体现这个产品的作用，我还是建议你去玩一下《铁拳》。

以按键分别代表左右拳脚的《铁拳5》为例，使用格斗控制器时对于单发拳脚攻击的再现度极高，游戏中的角色可以按照玩家的意愿迅速地使出单发攻击。但是若想熟练输入连续技则需要相当多时间的练习才能成功，并且对于玩家的体力要求较高。对于平时不太运动的人来说，使用格斗控制器1个小时以后就会出现大量流汗的现象，第二天早上还会有轻微的肌肉酸痛感。

光盘伴侣

朋友，你是不是经常为光盘被划花的问题所烦恼？你是不是对那些被划花的光盘束手无策、只能将它们扔掉？在看了我们非正常游戏道具研究中心介绍的这两款光盘伴侣以后，你的这些问题就都有完美的解决方案了！光盘划花的现象将再也不会出现在你的收藏品中！

CD/DVD Disk Cover

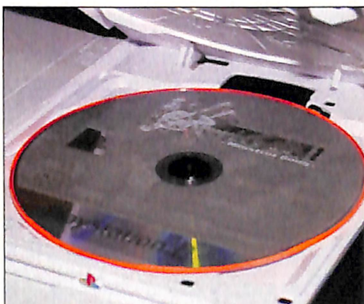
制作商	Gametech
售价	1260日元

光盘是一种娇贵的东西。虽然只是一张薄薄的塑料片，可是只要有一点点伤痕就有可能整个报废。所以，做好光盘的保护措施是很重要的。这次介绍的新产品的就是光盘安全……不，是光盘保护套！这是一种透明轻薄的套装物，可以将光盘完整地收纳在里面，甚至可以与光盘一起直接放进光驱使用。保护套很轻很薄，因此并不会影响到光盘的转速。而光盘数据面的保护膜更具有极高的透光性，对于数据的读取也不会造成严重的影响。使用这种保护套可以解决一些可能出现的光盘划伤问题，不过对于大力的冲击等严重破坏行为本产品并不具备防范功能。

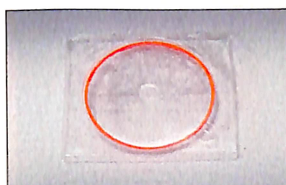
此外，需要注意的是，如果玩家在安装光盘保护套的时候没有将保护套完全合上，可能会出现保护套在光驱内脱落的现象，并由此引起各种问题。特别需要注意的是，由于保护套会增加光盘的总体厚度，所以在吸入式光驱上使用的时候更加需要注意。

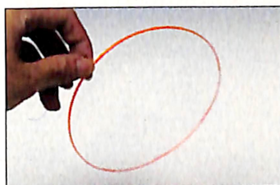






实际装上Disk Cover的光盘在实际的使用过程中并不会出现什么问题。不过对于吸入式光驱来说最好不要使用保护套。





▲Disk Cover是一个很薄的保护套，光盘数据面的保护膜透明度极高，并不会对数据读取造成太大影响。





▲给光盘装上Disk Cover的操作十分简单，而保护套本身也和光盘的形状非常贴合。

Skip Dr.

制造商	Landport
售价	6930日元

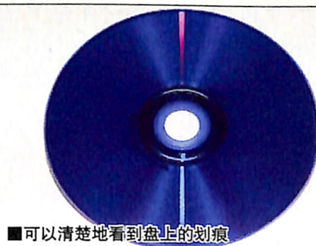
相信很多玩家都会遇到过这种情况：好不容易翻出一张老游戏想要重新回顾一下，结果却发现光盘划痕过多，根本无法读出。这款“Skip Dr.”就是专门解决这个问题的手动式光盘研磨机，在一定程度上可以用来进行光盘修复。

当然，如果光盘的划痕严重到了数据层被破坏的地步的话，这个产品是无法起到任何作用的。但是，如果只是光盘表面的塑料保护层有一些划痕，通过研磨或许能够解决读取不顺利的情况。比如，有的光盘上有一些指甲划痕，造成了游戏启动不顺畅的情况，3次中只有1次能够进入游戏。通过光盘研磨，第1次启动就可以顺利进入游戏，而且在游戏的过程中也不会出现严重的停顿现象。



需要注意的是，光盘研磨机是对付读碟不畅的光盘的最后手段，不要指望它能够完美地解决一切问题，也不要指望它能够让光盘变得和全新的一样漂亮。这个东西“有总比没有好”，当你对某张盘已经不抱期望的时候，可以“死马当做活马医”，或许这个产品能够给你带来一些惊喜。

实际的光盘修复操作过程



■可以清楚地看到盘上的划痕



■首先用专用喷剂湿润光盘数据面



■将光盘放在研磨机的托盘上



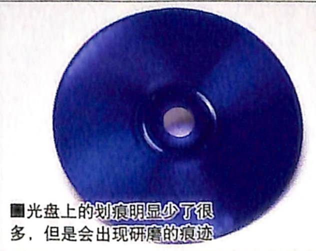
■确保需要研磨的数据面放置平整



■手动地开始进行光盘研磨



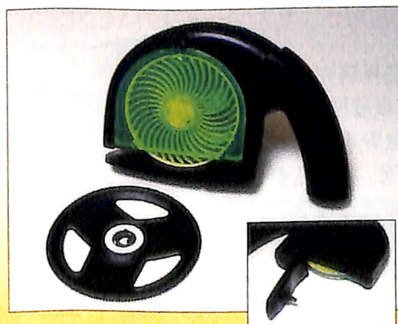
■用专用的擦拭布擦去光盘上的残余物



■光盘上的划痕明显少了很多，但是会出现研磨的痕迹



■从只研磨一半的光盘上可以看出，研磨会导致光泽度降低以及研磨痕迹的出现



光盘研磨机外观及附件

椅子振动器

朋友，你有没有因为游乐园4D电影的震动效果而感到兴奋？你有没有想过在家中玩游戏时也能够体验到身体震动的效果？在看了我们非正常游戏道具研究中心介绍的这款椅子振动器以后，你的这些问题就都有完美的解决方案了！我们称这款商品为游戏临场效果增强装置！

ButtKicker

制造商	M-S-Y
售价	29800日元



“ButtKicker”，如果从英语直接翻译过来的话就是“踢屁股的东西”。那么它到底是一件什么样的产品呢？实际上，它的作用是将重低音信号转变成震动，再传达给用户身体的一种转换器。这个产品最大的特色就是可以通过将振动部件安装在现成的椅子上实现震动效果。

椅子振动器分为两个部分，一个是转变重低音信号的处理器，另一个则是振动椅子的机械部件。处理器呈盒装，体积略小于Xbox，重约3.6kg；而振动部件为铁质，重量约为1.2kg。在体验到真正的震动效果前，玩家首先需要连接游戏主机的声音输出端子与处理器相连（可使用分插线），将振动部件固定在椅子上，然后再把处理器与振动部件连接在一起。

由于这种椅子振动器的原理是根据声音信号来调整振动幅度，所以在正式开始前玩家还需要对振动器所感应的频率进行设定，过高或过低的声音都可以在处理器上直接过滤掉不予振动。这样做的目的是防止出现振动开始后不会停止、对玩家的健康造成影响的现象。



PS2及Xbox连接振动器外观图



▲振动部件的连接示意图，如果不是独腿椅子的话建议多装上几个以保持平衡。





上方为振动器与DS2手柄振动力度对比图。显然，振动器的效果还是相当强的。

将装满水的脸盆放在试验用的椅子上，从水波的波形可以看出，椅子支柱部分的振动幅度最大。

振动器外观图



■振动器振动部件外观图

■振动器处理器外观图





SEGA出品的《Rez》是一款另类的音乐游戏，用它来体验椅子振动器的效果是最合适的。《GT4》也是一个不错的测试对象，不过需要玩家将游戏的BGM关闭，否则BGM会干扰汽车的引擎声以及颠簸起伏的音效。如果玩Xbox上的《Halo》的话，在出现大爆炸效果的时候试验用的椅子会发生强烈的震动，如果不事先过滤掉一些频率的话，相信很快就会让玩家的屁股开花。

好了，这一次我们非正常游戏道具研究中心的讲课就到此结束了。本研究员再度提醒大家，这些道具虽然有神奇的地方，可是也许也会存在很多隐患。如果大家坚持要使用的话，本研究中心概不负责！请直接将你的投诉内容发送短信到“BG3721”，我们的兄弟单位“非正常人类研究中心”会友好地帮你解决一切问题的！





前进吧 华丽的冒险！

——“后黑岛时代”的欧美RPG（上篇）

■ 叉包饭斯DKCK 东方蜘蛛

第一章 梦回黄金时代

在几番风雨浮沉之后，欧美角色扮演游戏在黑暗中迎来了“黑岛”的电光石火……

请读者诸君不要嫌笔者罗嗦，先简单地用“光速”回顾一下欧美角色扮演游戏所走过的源流。在照顾部分不太了解欧美RPG玩家的同时，相信这样也能让我们对黑岛的前世今生有全面的关照，给“后黑岛时代”一个合理的解释。

一纸传说

欧美角色扮演游戏的历史比电脑游戏更为悠久。

早在20世纪70年代个人电脑远未普及之前，“纸上角色扮演游戏”(TRPG)就已经流行开了。玩家们三五成群，像打牌一样聚集到客厅，围坐在灯光怡人的桌子周围，每个参与者都扮演一个游戏中的人物。每个人物的属性、种族、职业、装备、法术、技能等等都被详细地记录在一张人物表上(Character Sheet)。游戏主持人(Game Master)负责为大家讲述故事、营造氛围，并公布人物在冒险中遭遇的各种情况。他既是冒险者的朋友，也是残酷的“上帝之手”的传达者。为了能在幻想的世界中解决遭遇的各种问题，不同的种族和职业必须互相补充配合，精诚合作。

领队应该是个为神的意志而高举正义之剑的人类圣武士，经验丰富；挥舞着板斧、留着胡子的矮人战士则力大无穷，是个急先锋；一个法师必不可少，能够施放出绚丽的魔法，攻击那些对物理伤害免疫的强悍怪物，而且她最好是个漂亮的女精灵——因为和圣武士发生浪漫的爱情也是她的责任之一；一个牧师能够及时施放辅助魔法，为队员疗伤、解除不良状态的影响；好不容易打败了怪物，打开锁上的宝箱时，你一定不希望盗贼缺席，请他们侦测地下城里的陷阱和黑暗中其他隐藏的威胁也极有必要……一支冒险团队就这样诞生了。

1978年，美国TSR公司推出了“专家级龙与地下城系统”(Advanced Dungeons & Dragons，简称AD&D)。这套规则成了有史以来最受欢迎、最经典的游戏系统，而这个时间点也被公认为欧美角色扮演游戏的“元年”。在此后长达二十多年的岁月里，“龙与地下城”经历了长期的版本更迭、修订，和多个战役设定的发展，历久不衰。所谓“战役设定”就是指游戏所发生的世界背景设定，“龙与地下城”本身只是游戏的规则，没有这些各具特色的世界设定就等于英雄无用武之地。最为著名的“龙与地下城”战役设定有“被遗忘的国度”(Forgotten Realms)、“龙枪”(Dargonlace)、“灰鹰”(Greyhawk)等。





其他著名的角色扮演系统也遍地开花。如美国的“普世泛用角色扮演系统”(General Universal Role Playing System，简称GURPS)、“星球大战角色扮演”(StarWars RPG)、英国的“战锤40000”(Warhammer 40,000，被改编为著名的RTS作品)、法国的In Nomine、日本的“剑之世界”(Sword World RPG，著名的经典动漫作品《罗德岛战记》正是由此衍生而来)等等。

我们一次又一次地演绎着这样的冒险故事，我们一次又一次地在奇幻与科幻的世界中流连忘返。从《指环王》的中土大地到“被遗忘的国度”里那些剑与魔法的城池龙穴；从核大战后的苍茫“废土”，到千万光年之外的银河太空……我们华丽的冒险之旅从未停止。

与此同时，个人电脑走进了千家万户，电子游戏产业也诞生了。经典的欧美奇幻角色扮演游戏在技术化的浪潮中，以崭新的面目展现在玩家面前。游戏主持人的角色被电脑取代，如果你一时来不及召集冒险伙伴也没关系，你可以一个人领导整个冒险团队踏上旅途。为了区别于纸上角色扮演游戏，玩家们把改编自TRPG的电脑角色扮演游戏称为CRPG——欧美角色扮演游戏的“第一个黄金时代”来临了。

RPG小贴士 缩写答疑

相信您常常在杂志上看到各种有关RPG的缩写名词吧，到底这些缩写是什么意思呢？

TRPG：Table Role Playing Game的缩写，“纸上角色扮演游戏”。指没有电脑成份，玩家靠纸、笔进行的传统角色扮演游戏。

CRPG：Computer Role Playing Game的缩写，“电脑角色扮演游戏”。与TRPG相对，指电脑、游戏主机等电子娱乐产品上的角色扮演游戏。

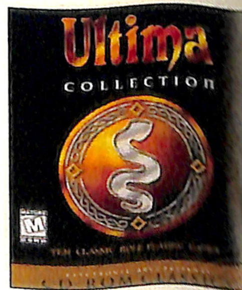
ARPG：Action Role Playing Game的缩写，“动作角色扮演游戏”。指非常强调战斗的角色扮演游戏(和作品是“即时制”还是“回合制”并无关联)。代表作品如《暗黑破坏神》。时至今日，市面上已经很少看到不是ARPG的欧美RPG了。

MMORPG：Massive Multi-player Online Role Playing Game的缩写，“大型多人在线角色扮演游戏”。这个概念常常和“网游”混为一谈。其实“网游”是所有网络游戏的总称，不过现在的网游中以角色扮演游戏类型占据绝对主流的地位。MMORPG主要强调玩家之间的交流和团队协作，与单机的CRPG在游戏方式和乐趣上有很大不同。

三大元老

欧美电脑角色扮演游戏出现了许多精彩的“元老级”作品。其中最为著名的莫过于历史悠久的“三大”欧美角色扮演游戏：《创世纪》(Ultima)、《巫术》(Wizardry)和《魔法门》(Might and Magic)。这三款作品不仅在当时成为无数跟风之作竞相摹仿的对象，更是定义了欧美角色扮演游戏的诸多优秀传统。可以说，今天不论是日式RPG还是欧美RPG，处处都有这三款骨灰级作品的烙印。

Origin公司的《创世纪》出到九代划上句号，以网游元老《网络创世纪》(Ultima Online，UO)的形式继续。EA曾一度有推出《创世纪X：奥德赛》的计划，但这款有望延续名门血脉的作品，却迫于MMORPG市场残酷的竞争而不幸夭折，计划取消。这也意味着《创世纪》系列的结束——至少不列塔尼亚(Britannia，游戏发生地)大陆已经进入了漫长而没有尽头的沉睡状态。



Sirtech公司的《巫术》是历史最为悠久、影响最大的欧美角色扮演游戏之一。《巫术》原来的计划是出九部，完成全部的故事。但Sirtech公司末期面临严重的财

务危机，美国总公司已经无力再续新作。最后由加拿大分公司Sirtech Canada制作的《巫术8》为该系列提前画上了句号。《巫术8》是全系列唯一一款全3D化的作品，可以导入《巫术7》的存档——如果你还保留着Dos时代的存档的话。《巫术8》甚至连一个像样的发行商都未能请到，最后以网络直销订购的方式出售，晚景凄凉。

三大系列中，唯一还有一线生机的就只剩下《魔法门》。和另外两位元老一样，经过了漫长的风风雨雨，《魔法门》和著名的《魔法门之英雄无敌》系列产权现在被法国育碧(Ubisoft)收购。目前，由育碧授权，Nival制作的《魔法门：黑暗弥赛亚》和《魔法门英雄无敌V》正在开发中。这款采用了屡获殊荣的《半条命2》Source引擎的作品，有望以全新的面貌再现《魔法门》的昔日荣光。

在这里岔开一枝，集中交待“三大欧美RPG”的命运，就是因为他们代表了欧美角色扮演游戏所走过的典型道路：在20世纪80年代末到90年代初，是CRPG最为辉煌的年代。当时主要的游戏平台：苹果II、苹果麦金塔、IBM兼容PC、C64/128、任天堂、雅达利上，角色扮演类型都占据了绝对主流的地位。为我们当时的回忆增添了许多快乐。



欧美RPG的“第一个黄金时代”给我们留下了许多弥足珍贵的遗产。总结来说，欧美RPG在这个阶段的特征可以粗略归结为：

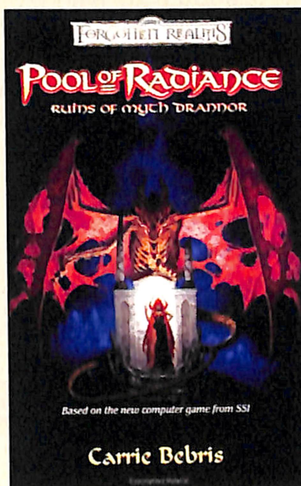
1. 严谨的角色扮演规则系统；
2. 第一人称的主视角，以玩家头像代表冒险团队中的成员；
3. “纸娃娃”角色图形系统；
4. 回合制、命令菜单的战斗模式；
5. 广阔的冒险世界，融合了解迷要素的迷宫型地下城。

金盒灿灿

“第一个黄金时代”的最后辉煌，来自一个个“金盒子”(Gold Box)作品。当时掌握着“龙与地下城”的TSR公司授权给各大电子游戏开发商，开发基于D&D及其战役模组改编的CRPG。

1988年，印有SSI公司和龙与地下城标志的《光芒之池》(Pool of Radiance)出现在零售店的货架上。这是SSI公司的第一款“金盒子”游戏，更是第一款基于“龙与地下城”系统的电脑角色扮演游戏。这一事件的开创性意义在于，最流行、最优秀的欧美TRPG规则终于被引荐到了电子游戏中。《光芒之池》出色的品质没有辱没“龙之血脉”，作品立刻引起了巨大轰动。第三人称的视角、对原规则的成功改编，一个继承了更深厚底蕴的、独立于“三大RPG”之外的新传统确立起来。

SSI公司乘胜追击，在接下来的数年中推出了同样引擎的多款龙与地下城CRPG。由于包装普遍采用了金色，所以被玩家亲切地赞誉为“金盒子”。然而，“金盒子”产品和类似的跟风者到了后期，却迅速地走向了衰亡，“金盒子”成了“破盒子”。引擎、系统的一尘不变，在当时3D化风潮乍起的年代已经显得落后而过时。



不只是“金盒子”不思进取，角色扮演类型整体开始式微。以《古墓丽影》(Tomb Raider)为代表的动作冒险、以《沙丘》(Dune)和《命令与征服》(Command & Conquer)为代表的即时战略、以《神秘岛》(Myst)为代表的图形冒险解迷、以《毁灭战士》(Doom)为代表的第一人称射击；被喻为“互动电影”的《银河飞将》(Wing Commander)……新的游戏类型如雨后春笋般纷纷崛起，创造了属于各自的独特乐趣。这些游戏借助更先进的图形表现，引领着电子游戏业的新趋势：多元化、电影化、动作化。这种趋势将在接下来的岁月中主导玩家的眼球和手指。在玩家面临更多五花八门选择的时候，角色扮演游戏却渐渐走入了低谷——角色扮演游戏有些“不知所措”。

这种跟不上时代节奏的“不知所措”愈演愈烈，很快变成了一场不治之症……

欧美RPG被引入了歧途。整个90年代，衰颓终究宛如瘟疫一样在欧美角色扮演游戏中蔓延着……

瘟疫肆虐

1994年，“著名”的《创世纪VIII：异教徒》(Ultima VIII Pagan)发售了。说它“著名”，不是因为这款作品的伟大，而恰恰是因为它的臭名远扬。就算这款《创世纪》系列的正统第八作没有那么糟糕，此前过于辉煌的系列荣誉也把此作的缺点放大了数倍。此作不仅标志着三大RPG名作系列都走向了没落，更是整个欧美RPG跌入历史谷底的标志性事件之一。整个90年代，衰颓都宛如瘟疫一样在欧美角色扮演游戏中蔓延着……

再黑暗的年代，也总会有两只快乐的乌鸦叫上两声，为死气沉沉的年月平添一些聒噪与声色。

在90年代如日中天的金牌制作组Westwood Studio在1993年推出了他们的第一款角色扮演作品：《大地传说：黑暗王座》(Lands of Lore: The Throne of Chaos)。游戏图像在当时达到了320×200最高分辨率，第一人称的主视角采用了三维技术，玩家可以自由地在“快乐居”王国自由驰骋。Westwood在此作中表现出了对各种游戏类型的成熟把握能力，迷题、任务的设计和即时的“战门”对战系统都很出色。

但《黑暗王座》并没有改变欧美RPG疲软的整

体趋势。作为SSI"金盒子"系列中最优秀的作品之一，《魔眼杀机》(Eye of the Beholder)系列的第一作和第二作其实就是Westwood为SSI代工的。SSI想让Westwood继续开发第三作时，"西木头"拒绝了替人做嫁衣，而是以自己的名义另起炉灶，推出了《大地传说》。因此，许多老玩家都把《大地传说》看作是对"金盒子"系列精华的末日余晖。

更可怕的诅咒还在后面。当初拒绝了《魔眼杀机》第三代的Westwood，最终在自己的第三代上栽了个大跟头。1999年，本来倍受期待的《大地传说III》以蹩脚的"新"3D引擎登场。落后得发霉的可怕画面把"死忠"以外的玩家全部给吓跑了；游戏系统也未能相对前作有更深入的进化。总之，《大地传说III》让玩家忘记了现在是1999年，回到了遥远的过去。Computer & Video Game杂志毫不客气地给了此作百分制的3分……这可能也是Westwood一生中遭遇过的最大耻辱。已经没有人怀疑欧美RPG一蹶不振的事实了。

第二只乌鸦扯开嗓门，开始叫唤了。1997年，后起之秀暴雪(Blizzard)推出了《暗黑破坏神》(Diablo)。这款游戏继承了诸多前辈的要素：如即时的战斗、基于任务的剧情、第三人称俯视视角，但暴雪将这些成功要素做了精炼，并将他们认为有趣好玩的部分推向了极致。此作最大创新是GUI(用户图形界面)，简洁的界面高度集成了过去操作不便的菜单和窗口，对快捷键的分配非常合理。这么做只对一点有好处，就是战斗，一种快节奏、高强度的密集战斗。《暗黑破坏神》是一个比标准的"踢门团"(Hack'n Slash)游戏更会"踢门"的游戏——除了战还是战。

虽然"大菠萝"广受玩家欢迎，但过分强调战斗系统的特色，实际上是"饮鸩止渴"，总体对角色扮演这个类型来说没有好处。角色扮演系统的核心在于"人物的成长"，说得简单点，就是如何把得到的经验值分配在各种属性上，升级角色的能力，把角色一步步塑造成"理想中的人物"，同时完成冒险旅程。过分强调战斗，很可能严重削弱角色扮演游戏原有的丰富性。

只要我们回味一下经典RPG的成功要素，就会发现，那些最美的瞬间、留给玩家最深印象的，往往不是打倒老怪的那一刻。而可能是NPC的一场对话、一个突然出现在眼前的绚丽场景、一个经典壮阔的故事情节，甚至，只是那种说不出来的"生存感"——在另一个世界体验另一种人生的微妙感觉。在这样的角色扮演游戏中，战斗和交谈、开锁、祈祷等等动作同样重要，都是必不可少的"生存体验"的重要组成部分。如果把经验值和战斗唯一挂钩，等于取消了角色"打怪练级"以外能力的重要性，这和角色扮演游戏的最高追求"生存体验"背道而驰。

"大菠萝"中所谓的"任务"，更像是给你一张"大屠杀路线图"；NPC的对话只是无数的血光之灾间隙的插曲而已——而且，基本上都停留在"让我看看你有些什么武器"的阶段。从不同的NPC口中盘问蛛丝马迹获得剧情的拼图，已经过时了。时髦的是坐下来乖乖地看一段"华丽的预渲染过场动画"。



我们看到，自从"大菠萝"取得空前成功之后，每年都有成堆的"Diablo-Like"游戏上市，没有一个能复制"大菠萝"那样的成功和轰动。这就是因为，跟风作品只能机械化重复已经被"大菠萝"做到极限的游戏机制，但无法做出任何实质上的革新，甚至《暗黑破坏神II》也是如此。

没有战斗，不是RPG；同样，只有战斗也不是RPG。于是，动作游戏和角色扮演游戏的"私生子"——动作角色扮演(ARPG)降生了。

我们无法把一款游戏的热卖等同于整个类型的全面复兴。唯利是图的发行商不断地投入资源，却是教唆开发者制造出一个又一个同质异构的"Diablo-Like"作品——这是比死气沉沉更可怕的瘟疫。

这样"万马齐喑"的局面怪不得一个大菠萝，是各种综合因素的结果。总之，欧美RPG被引入了歧途。整个90年代，衰颓终究宛如瘟疫一样在欧美角色扮演游戏中蔓延着……

黑岛风云


Interplay创始人布莱恩·法戈

1983年，布莱恩·法戈(Brain Fargo)创立了Interplay Entertainment公司。由于法戈本人酷爱角色扮演游戏，因此在1998年的Gen Con大会(美国角色扮演游戏玩家的年度盛会)上，隶属于母公司Interplay的黑岛工作室(Black Isle Studio，简称BIS)正式宣布成立。该工作室将专门负责Interplay旗下的角色扮演游戏制作与发行。

Interplay公司有个响亮的宣传口号：By Gamers, For Gamers——"源自玩家，献给玩家"。此话并非空言，黑岛是个众多骨灰级玩家和制作人聚集的龙潭虎穴。黑岛大部分成员的游戏制作经历都在10年以上，而他们接触RPG的游龄更是在20年以上。1998年的欧美角色扮演游戏，正如上文中所描述的，已经沦落为只有fans才有浓厚兴趣问津的类型。大多数玩家都被更易上手、画面更炫、更爽快的其他类型包围。在这个整体的低谷期，高手云集的黑岛无疑起到了中流砥柱的作用。欧美RPG一些最优秀的遗产被黑岛继承下来，并在一系列黑岛作品中得到了光大。



黑岛创立时的元老人物可谓星光闪闪。限于篇幅，这里只提和下文密切相关的三位。请大家牢牢记住这三位的名字，他们将成为"后黑岛时代"的风云人物……


黑岛创立者乌奎哈特

菲尔戈斯·乌奎哈特(Feargus Urquhart)，黑岛的创立者和总负责人，资深制作人。

提姆·凯恩(Tim Cain)，著名的"辐射之父"，《辐射》系列的精神领袖。(其实他的全名是Timothy Cain，提摩西·凯恩。但一般都亲切地叫他Tim)

克里斯·阿瓦隆(Chris Avellone)，《异域镇魂曲》主设计师，一系列黑岛名作的主脑。

接下来就让我们在对黑岛经典作品的简略回顾中，夹叙夹议地完成对这家传奇工作室和设计师们的致敬吧。


"辐射之父"
提姆·凯恩

黑岛工作室名作回顾

1.《辐射》系列(《Fallout》)

《辐射》[又译：《异尘余生》]

出品年代	1997年
平台	PC
容量	1枚CD-Rom

规则系统	原创，S.P.E.C.I.A.L.角色系统
游戏引擎	原创(提姆·凯恩领衔编写)
战斗方式	回合制
战役设定	原创
风格	科幻(Sci-Fi)/后启示录(Post-Apocalyptic)





简介

所谓"后启示录"风格，其实就是指核大战以后的世界。众所周知，《辐射》系列的风格继承了Interplay制作、EA发行的旧作《废土》(Wasteland)——一个幻想的核大战后人口锐减、一片荒漠的世界。而《辐射》系列的缔造者是有20年游戏开发经验的提姆·凯恩。原来《辐射》是一款准备采用GURPS规则的游戏。但后来掌握授权的Steve Jackson Games公司指手画脚，干涉过多，所以Interplay才决定自己创造一套角色扮演系统。于是就有了这套精彩程度丝毫不逊于TRPG的S.P.E.C.I.A.L.系统。(S.P.E.C.I.A.L.是对这套系统的角色基本属性的首字母缩写，分别是：Strength力量、Perception感知、Endurance耐力、Charisma魅力、Intelligence智力、Agility敏捷和Luck运气)。玩家的行程将跨越核战后的美国大地，具有极高的自由度。游戏一经推出就引起了轰动，被多家权威媒体评为"1997年度RPG游戏"。

《Fallout 2》

《辐射2》[又译：《异尘余生2》]

出品年代	1998年
平台	PC
容量	1枚CD-Rom
规则系统	原创，S.P.E.C.I.A.L.角色系统
游戏引擎	原创
战斗方式	回合制
战役设定	原创
风格	科幻(Sci-Fi)/后启示录(Post-Apocalyptic)

简介

这款续作在剧情上更为紧凑，游戏引擎较一代没有太大进化。依然充满了各种末日情绪、形形色色的NPC、美国俚语典故和美式恶搞要素。《辐射2》在黑岛工作室成立后不久就发售了，这是第一款正式打着黑岛名称的作品，尽管其骨干团队在黑岛冠名之前就在Interplay内部存在。我们在制作人员列表上依然能看到"原创游戏设计"中有提姆·凯恩的名字，但他其实在《辐射2》开发早期就和两位志同道合的同事一起辞职离开了Interplay。原因很简单：一手创造《辐射》的他，无法忍受同样实力出色的同事过多插手"他的孩子"。《辐射2》完成后，大家依然认为提姆是《辐射》系列真正的精神领袖，连主程序的图标都是他的脸蛋……从严格意义上来说，提姆·凯恩一天都没在黑岛待过。(提姆后来做了什么？下文自有交待。)

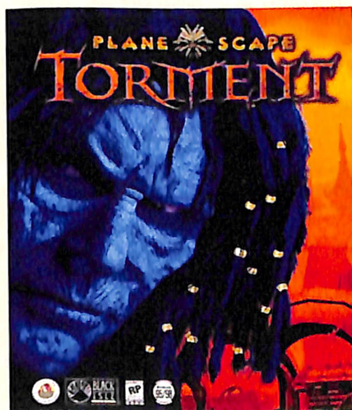
系列总结 让自由度更加自由

提姆·凯恩个人色彩极其浓郁的《辐射》系列，强调复杂的角色扮演游戏系统，配合以自由探索的广阔世界。S.P.E.C.I.A.L.系统是个非常fans向的复杂系统，不仅基本属性多，而且各种技能也是眼花缭乱，对于刚上手的玩家非常不友好。但广阔的，可以自由回荡的世界又让一切的复杂都有了意义：只有靠复杂的系统才能让玩家在广阔的世界中做更多的事情。所以，《辐射》系列的重复游戏性很高，特别是剧情控制相对薄弱的一代，堪称非线性、多结局"闲逛"游戏的典范。



《辐射》系列令fans痴狂、新手抓狂的一个最大特色就是纯回合制的战斗系统。无疑，回合制的战斗最完整地还原了TRPG和元老级欧美RPG的乐趣；但自从BioWare开创性地发明了"半即时制"(其实只是"随时暂停制")以后，我们发现在欧美RPG中，纯回合制已经走向了消亡。今天的玩家是否还能接受回合制节奏的RPG游戏值得怀疑。(这里的回合制并非指日式RPG的回合制，两者有很大不同)

辐射》系列的高度自由性是后世RPG(乃至所有类型游戏)最值得借鉴的一点。实际上，就是到了3D化大行其道的今天，依然鲜有游戏的自由度能和《辐射》比肩。(只要你认真地玩过《辐射》，就会明白《GTA》和《莎木》的"自由度"实在不怎么自由)



2.《Planescape：Torment》

《异域惊魂曲》[又译：《异域镇魂曲》]

出品年代	1999年
平台	PC
容量	4枚CD-Rom
规则系统	授权，专家级龙与地下城第二版(AD&D 2.0)
游戏引擎	授权，Infinity引擎(BioWare提供)
战斗方式	半即时制
战役设定	授权，异度风景(Planescape)
风格	奇幻/欧洲中世纪

简介

游戏故事发生在TSR公司开发的"异度风景"战役模组的"印记城"中，玩家扮演一名在停尸房醒来的无名氏。而你要寻找的，正是自己的死亡，因为在游戏一开始，你陷入了无法死去的宿命轮回。在冒险旅途中，你还将遇见各种种族、信仰的伙伴(有飘浮的骷髅头、有长尾巴的鼠人美女、有慈悲杀手、有妓院老鸨，还有一个机器人)，他们将带着各自的故事和宿命加入你的队伍。游戏不以哗众取宠的奇特场景取胜(当然美术也不错)，而重在以超大量的对话挑战玩家的思辨力。在游戏中，一动不动地按上半个小时没有重复的台词是很平常的事。

此作是黑岛使用BioWare为《博德之门》开发的现成Infinity(无限)引擎制作的第一款游戏。此作虽然销量一般，但得到了媒体和硬派玩家非常高的评价，甚至被喻为"有史以来最好的电子游戏"。

系列总结 巅峰之作

《异域惊魂曲》就游戏本身技术上的开创性来说，并没有什么太新鲜的地方。此作之所以动人、获得如此高的评价，完全归功于基于成熟技术来表现的剧情深度。一个独特的、充满道德二律背反，指向人类精神世界，乃至形而上学的主题。这样的游戏市面上多了才怪。

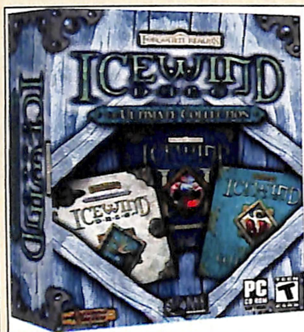
如果说《辐射》是完美地圆了十年来重现"废土"世界的夙愿；那么《异域惊魂曲》的出现，则进一步证明了黑岛在业界首屈一指的傲人艺术造诣。游戏的各个方面都经过精心打磨，达到了相当的高度：同样的引擎，画面素质和场景刻画都完全超越了前不久BioWare开发的《博德之门》；音乐主题鲜明，和各个场景的气氛都非常贴切，音效细腻；规则系统方面采用了经典的AD&D第二版规则，并且运用了比较少见的右键菜单，再现了很多TRPG中非战斗的丰富技能(比如骷髅头莫特的"嘲讽")。几乎没有人会去想这款游戏是否有续作：游戏的表达已经非常彻底，整合度极高。即便有续作，那也将是个完全不同的新篇章，而不可能在现有架构中再增添什么了。

此作用精彩而海量的对话把电子游戏的文学性提升到了前所未有的高度。游戏结尾那句"What can change the nature of a man？"，然后主角又走向了无休止的征战之中……为游戏留下了意味深长的哲学思辨式结局。游戏NPC的刻画也是最令人记忆犹新的部分，一个个独特而生动。

说得夸张一些，《异域惊魂曲》最经典的不是游戏，而是对话。这些精彩的对话显然是深深淫浸于TRPG多年的克里斯·阿瓦隆的杰作。当然，不是所有的玩家都有心思去一句一句地点击几十万字的漫长对话，这也是这款游戏最尴尬的地方：最经典的部分同时也是最不好玩的部分。

总之，这款游戏的野心已经超越了为大家提供几十个小时的电子娱乐，而是试图以电子游戏的形式去探讨小说、电影可以关注的人性问题。这款游戏是电子游戏艺术化迄今为止最美的收获之一，也提醒着业界：电子游戏要真正登堂入室，成为所谓的"第九艺术"还有很长很长的路要走。所以，这款游戏如果有什么可以让其他游戏借鉴的话，那就是："拜托，写好每一句台词吧！"





3.《冰风谷》系列

《Icewind Dale》又译：《冰风溪谷》、《冰风之谷》

出品年代	2000年
平 台	PC
容 量	2枚CD-Rom
规则系统	授权，专家级龙与地下城第二版(AD&D 2.0)
游戏引擎	授权，Infinity引擎(BioWare提供)
战斗方式	半即时制
战役设定	授权，被遗忘的国度(Forgotten Releams)
风 格	奇幻/欧洲中世纪

简介

游戏虽然和著名作家R.A.萨尔瓦多以"黑暗游侠"为主题的畅销奇幻小说同名，但游戏剧情相对稀薄简单，和小说原作的光芒四射差了十万八千里。不过此作的地理环境和小说一样，发生在"被遗忘国度"寒冷而遥远的最北端：十镇和世界之脊周围。所以游戏的场景一派北国风光，有独特的视觉魅力。

这款游戏的推出纯粹是迫于黑岛的经济压力。所以整体长度很短，以强调战斗为主。玩家可以完全自定义自己的冒险团队中的六个角色。虽然不至于辱没黑岛的名声，但此作缺乏可圈可点的亮点，各方面似乎都过得去，但又觉得黑岛没用心。不过由Jeremy Soule谱写的游戏音乐获得了大奖，史诗般的交响乐荡气回肠，可谓欧美游戏中的顶级之作。

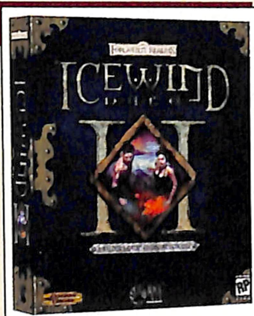
Icewind Dale: Heart of Winter

《冰风谷：寒冬之心》(资料片)[又译：《冬之心》]

出品年代	2001年
容 量	1枚CD-Rom
主要新增内容	以独林镇和蛮族故事为主的新关卡。增加的内容不多，游戏时间也很短。

Icewind Dale II《冰风谷II》

[又译：《冰风溪谷II》、《冰风之谷II》]



出品年代	2002年
平 台	PC
容 量	2枚CD-Rom
规则系统	授权，龙与地下城第三版(D&D 3E)
游戏引擎	授权，Infinity引擎(BioWare提供)
战斗方式	半即时制
战役设定	授权，被遗忘的国度(Forgotten Releams)
风 格	奇幻/欧洲中世纪

简介

黑岛末代的开发团队使出了吃奶的力气，才把完全为专家级龙与地下城第二版设计的Infinity引擎硬生生地改造成了D&D 3E规则适用。虽然新增了3D加速特效的支持，但到了2002年已是3D天下，显得画面十分落伍。好在游戏的剧情和整体设计较前作有非常明显的进步，依然强调战斗的同时，故事更为紧凑精彩。算是Infinity引擎一次体面的谢幕演出，也意外地成了黑岛的最后一作。

系列总结 抢钱也美丽

和《暗黑破坏神II》差不多同时期推出的《冰风谷》，显得更像是一款TRPG玩家所谓的"踢门团"作品——虽然无论如何《冰风谷》都是基于严谨的龙与地下城规则。实际上，这个系列的确就是为了抢钱而开创的。因为《辐射2》和《异域惊魂曲》虽然好评如潮，但市场销量却十分惨淡。黑岛不得不推出相对不那么fans向的《冰风谷》来捞回一些资金，由于玩家纷纷抱怨原作太短，所以黑岛又在网上推出了一个免费下载的扩展包《迷诱大师的试炼》。而正式上架销售的资料片《寒冬之心》还是太短，多少有些辱没黑岛之前"质优量足"的口碑。

这是黑岛表现不太抢眼的系列，似乎从来就没有过要求续集的声浪。简单地说，《冰风谷》一代的中规中矩就是把《博德之门》的感觉学了六分像。但到了《冰风谷II》情况又有所不同。这款作品不幸地成了黑岛的最后一款作品。此前默默无闻的后辈索耶(J.E Sawyer)负责主导的《冰风谷II》在很多方面又让人重新体验到了昔日黑岛的风采，证明了Infinity引擎的"无限"生命力。这层悲剧性的色彩和让人刮目相看的表现成为了黑岛时代最后的晚霞。



无人之岛

1998年，"辐射之父"提姆·凯恩在黑岛成立之初就离开了黑岛和Interplay。黑岛其实在一开始就埋下了分裂的种子。



1999年，母公司Interplay的财务状况开始恶化。公司股价一路下滑，财务报表满眼赤字。

2000年，法国公司Titus收购51.5%的股权，掌握了Interplay公司的实际控制权。创始人布莱恩·法戈不再担任总裁职务，权力被架空。Interplay为了更多利润开始转向Xbox、PS2等主机游戏平台。

2001年6月，黑岛开发了两年，代号"托恩"(Torn)的原创角色扮演游戏被迫取消。数十名老员工带着失望的情绪离开黑岛。

2002年，Interplay近乎疯狂地出卖自己旗下作品的发行权和知识产权。在第一季度没有发行任何游戏的情况下，居然账面上扭亏为盈，避免了在纳斯达克被摘牌的厄运。Shiny工作室被卖给Infogrames公司。黑岛成为Interplay硕果仅存的游戏开发小组。Interplay公司创始人兼前CEO布莱恩·法戈被董事会辞退，成为罕见的被自己创立的公司辞退的可怜人。

2003年12月8日，黑岛美术部门的一名成员Damien "Puuk" Foletto在网络论坛上公布消息称："今天是我在(前)黑岛的最后一天，我们整个团队都已经解散。"黑岛由此"关停"——迄今为止，Interplay公司从未发布任何正式的官方声明。但实际上，黑岛已死。

黑岛内部其实一直有多款强势新作的开发计划。除了不幸夭折的"托恩"计划，后来还有代号"杰菲逊"(Jefferson)的全3D龙与地下城游戏计划、代号"范布伦"(Van Buren)的《辐射3》计划，全部随着黑岛无声无息的死亡一起，葬送在了时间的汪洋大海里。

在欧洲著名漫画《丁丁历险记》中，有一集故

事发生在苏格兰北部海岸的黑岛(The Black Island)上，那是一个充满凶险和危机，从未有人敢涉足的荒无之地。——这就是黑岛工作室(Black Isle)名字的由来。最后，黑岛真的成了一座死气沉沉的无人之岛。

从1998年正式成立到2003年最终解散，黑岛在短短的五年中，不但自己开发了多款堪称欧美RPG新巅峰的作品，还发行了很多RPG精品。其中最著名的莫过于加拿大BioWare公司的《博德之门》系列。黑岛曾一度聚集了诸多欧美RPG制作领域的顶级人才，而这些元老精英将继续带着黑岛的遗志，向未来进发。黑岛继承了欧美RPG最优秀的传统，树立了欧美RPG在新时代的新标杆，代表了先进欧美RPG的未来发展方向。欧美角色扮演游戏由此进入了"后黑岛时代"。

我们把陈绮贞的《华丽的冒险》献给没有留下墓志铭的黑岛工作室。因为有你，欧美RPG的冒险之旅变得如此美丽。而黑岛留下的遗产，也将为玩家带来一个全新的"后黑岛时代"，走向欧美RPG的全面复兴！

RPG小贴士

没见过，还没听过Jeremy Soule吗？

Jeremy Soule是谁？或许你没见过他的尊容，但你一定听过"他的声音"——只要你玩过以下游戏中的任何一款：

《横扫千军》系列、《冰风谷》系列、《博德之门：黑暗联盟》系列、《无冬之夜》系列、《上古卷轴III：晨风》、《地牢围攻》系列、《海豹突击队》、《哈里·波特》改编游戏系列等等。

没错，这些游戏的作曲都由这位神人Jeremy Soule担当。他最早成名就是为著名RTS游戏《横扫千军》创作的交响乐。《冰风谷》的游戏原声音乐大碟更是获得了专业音乐大奖。可以说欧美RPG大作没有一个不是他创作的音乐，所以笔者实在很怀疑他本人是不是一个铁杆的角色扮演游戏玩家。嗯，一定是的……

第二章 血亲豪门兴衰录

一个时代结束了，而黑岛的血亲与遗族们，都试图凭借昔日的遗产来缔造明日的荣耀。在2003年黑岛宣告终结之后，我们突然发现，其实为我们带来美好的游戏体验的名字，依然存在着。如前一章中所言，其实黑岛的元老级人物在后期纷纷外逃。"后黑岛时代"或许早就开始了。为了行文之便，笔者将"后黑岛时代"定在2002年。可以说，这一年黑岛已经处于名存实亡的状态。

以下是直接来自于黑岛的遗老遗少或血亲旧友。他们在2002年都已经或早或晚地确立了自己在"后黑岛时代"独霸一方的割据地位。

这四大血亲豪门就是：

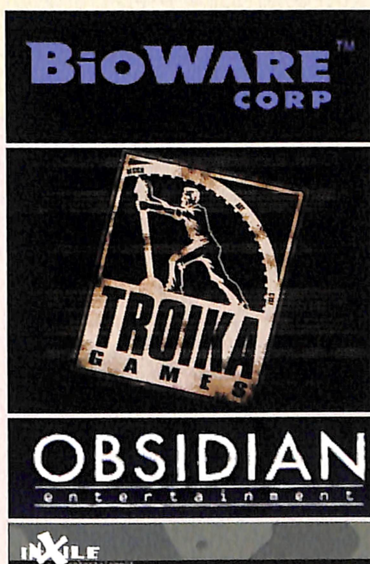
1.昔日和黑岛"如胶似漆"的加拿大开发商BioWare Corp；

2.提姆·凯恩等"辐射"三剑客领衔的Torika Games；

3.黑岛元老乌奎哈特和克里斯·阿瓦隆建立的Obsidian Entertainment；

4.Interplay创始人和前总裁布莱恩·法戈建立的inXile Entertainment。

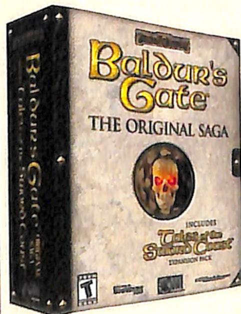
如果这群人不干游戏这一行了，那么欧美RPG真是要万劫不复了。所以先要祝他们身体健康，合家欢乐，万事如意，万岁万岁万万岁……以下我们就分别说说这四大豪门的兴衰，并对他们的游戏作品做一番赏析点评。



BioWare：旧武士的新帝国

与Interplay恩断义绝的BioWare，跨过老友的坟墓，踏上了自己的王者征途。

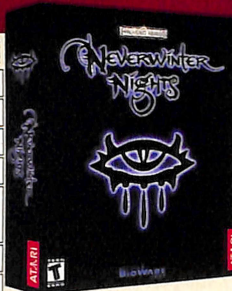
重复一句无数朋友重复过无数次的话：《博德之门》是BioWare开发的作品，不是黑岛的。BioWare和黑岛的关系，类似于作家和出版社编辑的关系。BioWare创作了《博德之门》的原型游戏，并开发了Infinity引擎。当时BioWare已经和Interplay建立了合作关系。黑岛作为Interplay公司专门负责角色扮演游戏的部门，当然就和BioWare开始了密切的往来。黑岛除了《辐射》系列之外，所有公开发售的作品都是基于BioWare开发的Infinity引擎。在《博德之门》系列的开发中，代表发行商利益的黑岛也一直给予了BioWare无私的技术支持。在《博德之门II：安姆的阴影》开发后期，黑岛掌门乌奎哈特更是和几名资深制作人一起前往BioWare总部，确保续作更加完美。这种亲密的技术上的互相交流，创意上的互相支援，只能用"如胶似漆"来形容了。



在《博德之门II》资料片《巴尔王座》推出后，BioWare酝酿已久的新作《无冬之夜》就要上市了。但此时陷入财务危机的Interplay未经BioWare公司同意，就把两款游戏的发行权转让给第三方。2001年9月20日，BioWare公司就此事正式起诉Interplay。同年11月29日，BioWare公司宣布终止与Interplay公司的一切代理发行协议。本来即将上市的《无冬之夜》发行权被Interplay的竞争对手Infogrames公司(即现在的Atari)取得。BioWare和黑岛亲密的合作关系就此终结。

Neverwinter Nights

《无冬之夜》[又译：《绝冬城之夜》]



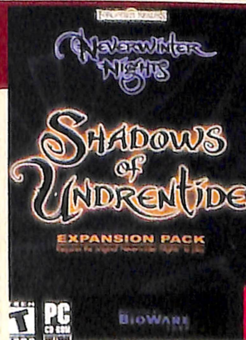
出品年代	2002年
发行商	Atari Inc.
平台	PC
容量	4枚CD-Rom
规则系统	授权，龙与地下城第三版(D&D 3E)
游戏引擎	原创，Aurora引擎
战斗方式	半即时制
战役设定	授权，被遗忘的国度(Forgotten Releams)
风格	奇幻/欧洲中世纪
获奖情况	86项

简介



又是一款龙与地下城的授权之作，故事发生在离"博德之门"不远的宝剑湾附近的大城市。游戏采用了全3D的Aurora引擎；采用了当时刚刚发布的最新的龙与地下城第三版规则。这款游戏的单人战役部分毁誉参半，但凭借着革命性的官方Mod制作工具(Toolset)和最多支持64人的多人在线冒险模式(Dungeon Master Mode)，《无冬之夜》的销量再次继《博德之门》热卖后创下了骄人业绩，不费吹灰之力就成了百万大作。媒体更是好评如潮，捧得了包括最佳年度RPG、年度游戏等重要奖项。

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide



《无冬之夜：古城阴影》(资料片1)

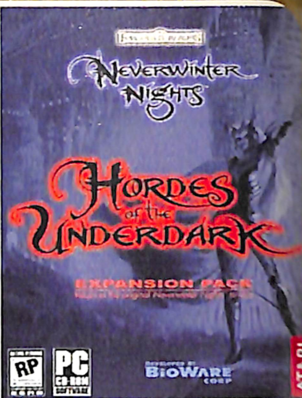
出品年代	2003年
容量	1枚CD-Rom
开发商	BioWare/Floodgate
主要新增内容	由BioWare提供工具、Floodgate负责开发的第一部资料片。约20小时的全新单人游戏任务。新的进阶职业、武器、怪物、特技、技能和魔法，以及三种新地形。



Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

《无冬之夜：幽城魔影》[又译：《幽暗部族》](资料片2)

出品年代	2003年
容　量	1枚CD-Rom
开发商	BioWare
主要新增内容	约20小时的全新单人游戏任务，设定在黑暗精灵出没的幽暗地域。传说级(Epic)冒险和更高的职业级别。六个新的进阶职业、50种新特技、42种新魔法、16种新怪物。四种新地形。资料片《幽城魔影》的故事也很精彩，在很大程度上弥补了原先单人战役部分的不足。



系列总结 转折之作，龙与地下城CRPG未来的主流方向

《无冬之夜》对于BioWare来说是一个重要的转折点。这个转折的意义体现在多方面。

首先，BioWare终于羽翼丰满，和Interplay划清界线。如果不是因为打官司耽搁了一年，这款原本预定在2001年上市的作品甚至能引起更大的轰动。但是也要感谢这场官司，让BioWare从此能更自主地选择发行商，而不用和摇摇欲坠的Interplay同流合污。众所周知，在游戏开发费用日益高涨的年代，一个强大的发行商能够为开发商提供强大的资金和市场支持。可以说"嫁个好婆家"对独立开发商而言甚至是比做出好游戏更重要的事情。

其次，带领龙与地下城CRPG进入全3D时代。《无冬之夜》采用了全新的Aurora(曙光女神)引擎。该引擎是在当初BioWare替Interplay开发MDK2的时引擎的升级改造版，也算是Interplay留下的最好的礼物。曙光女神引擎在图形表现上没有太突出的地方。稳定的发挥背后，是对龙与地下城第三版规则的精彩诠释。此前Stormfront的《光芒之池2》是第一个运用了D&D第三版规则的CRPG，但此作bug很多，纯回合制的战斗节奏缓慢，未能实现fans对新一代龙与地下城游戏的期待。迟来一步的《无冬之夜》以丰富的角色升级和技能、魔宠系统等，较好地表现了第三版规则在角色发展方面更加自由化的趋势。

第三，强大的Toolset和玩家自制模组，将单机与互联的乐趣进行了完美结合。曾经有很多单机游戏都想以"网络下载续集"的方式开拓新的发展模式。迄今为止，在角色扮演游戏领域唯一成功的例子只有《无冬之夜》。由于强大的Toolset工具，只要具备一定编程知识的玩家都可以自己制作出形形色色的《无冬之夜》Mod(玩家自制模组)。如今网上可供自由下载的Mod已经超过4000个，且还在增长。而支持自己架设服务器联网对战的功能，更是第一次让严肃RPG也走出深闺，得以利用网络体验TRPG的乐趣。

第四，团结了日益萎缩的欧美RPG玩家社群。《无冬之夜》最后被翻译成10种语言，在40多个国家推出。BioWare除了两个正式销售的官方资料片外，也在网上先后推出了多个官方制作的Mod。Bioware.com的官方论坛已经成为全球最大和最活跃的欧美RPG玩家论坛，不但把玩家社群紧紧团结在了一起，还在这里积极听取玩家对正在开发的新作的意见，可谓暖意融融。所以，《无冬之夜》从各方面说来，都是BioWare至关重要的转折之作。


BioWare创始人Greg & Ray

位于加拿大爱德蒙顿的BioWare由三位内科医师创建。正如名字所暗示的，BioWare最早是一家生物医药软件公司，和游戏没关系。只是创始人太喜欢电子游戏了，BioWare最终成了一家独立的游戏开发商。在一位创始人离开公司，继续医学生涯后，两位医学博士：格雷戈·泽斯夏克博士(Dr. Greg Zeschuk)和雷·穆扎卡博士(Dr. Ray Muzyka)成了BioWare的联合CEO，一起为这艘渐行渐远，逐渐成为欧美RPG旗舰的庞然大物掌舵。

BioWare有一个优良的制作传统：先成立"核心设计小组"(Core Game Design)。小组里的四五个设计师在游戏开发早期就以圆桌会议和头脑风暴的形式，把这个项目的核心制作理念确定下来，设计好最核心的规则设定等等。这样的民主化决策，使得BioWare很少犯错误，而作品也能被绝大多数玩家所接受。以前在黑岛像提姆·凯恩那样的"教父"式人物，很可能因为过于浓重的个人化色彩，而把作品带入"fans向"的死胡同，而无法博采众长，听取更多玩家的意见。从《博德之门II》以后的每款BioWare作品都有这么一个"核心设计小组"。当然，BioWare也不是没有"明星设计师"。在核心设计小组完成游戏总体设计方案后，项目就会全面启动。这时候就该由主设计师(Lead Designer)上场领衔了。


明星制作人 James Ohlen

这个戴眼镜的家伙就是詹姆士·欧伦(James Ohlen)，他是著名的元老级人物，从BioWare第一款作品《破碎钢铁》就开始在BioWare公司工作。如果一定要俗气地给詹姆士·欧伦冠一个"XX之父"的话，那么他就是"博德之门之父"。欧伦是《博德之门》系列的主设计师，也是在BioWare和黑岛那段"蜜月期"成长起来的新一代领军人物。《无冬之夜》取得了预想中的成功后，BioWare终于宝剑出鞘。

Star Wars: Knights of the Old Republic

《星球大战：旧共和国武士》

出品年代	2003年7月15日
发行商	LucasArts
平　台	Xbox，PC
容　量	1枚DVD-Rom(D5)
规则系统	授权，基于D20系统的星战RPG规则(D20 3.0)
游戏引擎	原创，KotOR引擎

战斗方式	半即时制
战役设定	授权，星球大战(Star Wars)
风　格	科幻/太空史诗
获奖情况	126项



简介

为了确保创作上的充分自由，故事发生在星战电影系列的几千年之前，所以你不需要复习任何一部星战电影或小说，也能完全明白剧情。玩家在银河系中到处游历，和形形色色的NPC打交道。游戏系统继承了BioWare在PC角色扮演领域的创举：一键暂停制。BioWare一贯擅长的剧情无疑是业界的顶尖制作，人物丰满，剧情曲折。甚至是机器人也有精彩演出。虽然没有做到全程语音，但丰富的对话选项，多种多样地完成任务的方式，道德两难的选择，都是BioWare的看家本领。

总结 封神之作，定义了欧美主机RPG的新标准

在“后黑岛时代”到来以后，《无冬之夜》的成功已经让人们看到了BioWare的“帝王之相”。而真正让BioWare黄袍加身，一举奠定欧美RPG武林盟主地位的正是《星球大战：旧共和国武士》(简称KotOR)。

这是BioWare的第一款主机平台作品。2003年最风光的Xbox游戏就是《KotOR》，不仅销量喜人，而且《KotOR》横扫全球游戏网站、杂志和协会大大小小的奖项，获奖总数高达126个。含金量呢？“2003年度最佳游戏”这样的最高荣誉，拿下了48个；几乎包办了所有“年度最佳RPG”的奖项。Gamespy网站曾评论：“《旧共和国武士》是第一个，也是唯一一个比星战电影本身还要棒的游戏产品，也是目前所有平台RPG中的顶尖作品。”要知道《星球大战》出过的各种类型的电子游戏不下两百多个。



《旧共和国武士》最为成功的特色有以下几点：

1. 成功地把严肃CRPG带到了主机平台。欧美RPG之所以式微，和未能成功地从PC转型到主机上有很大关系。日式RPG以《最终幻想VII》为标志，大步跨入3D化时代的时候，欧美RPG的大本营却依然还是PC平台。Interplay后期曾推出过《博德之门：黑暗联盟》这样纯粹抢钱的作品(下文还将论述到)，这些作品可以称为“单机网游”，主要就是“打怪练级”，基本没有剧情和角色升级乐趣可言。

而《KotOR》成功地运用了威世智的D20系统，把严谨的角色扮演系统转译到了主机平台上。D20系统是威世智(Wizards of the Coast)公司在2000年推出的一套全新的角色扮演游戏规则。之所以叫D20，是因为游戏的核心机制都靠投掷20面骰子(Dice)产生随机数来完成；这个D也暗示了它和“龙与地下城”(D&D)的渊源。对入门玩家而言，可以大概把D20看作是简化的、入门级的第三版龙与地下城(D&D 3E)规则。和日式RPG不同的是，玩家可以完全自定义自己的角色，决定他们的职业、技能和特技——从操作电脑、使用光剑、熟练各种武器到控制《星球大战》中最强大的精神力量：原力(Force)。



2. 进一步丰富“任务核心制”的非线性体验。和《博德之门》一样，这是一款剧情丰富、“任务核心制”(Quest-Driven)的RPG作品。但BioWare在此作中借助星战“绝地武士”和“西斯武士”势不两立的设定，空前强化了角色的道德阵营。选择黑暗或者光明的立场让你陷于道德两难处境，所有的主要任务，几乎都可以用或正或邪的方式去完成。这样的困境从来没有在游戏领域处理地如此完美与专业。任务的自由化不但增加了游戏的深度(重玩价值)，而且非线性的游戏进程让整个世界设定看起来都更为真实。不用再莫名其妙地老要扮演好人了，让我们内心的阴暗面在游戏中尽情施放吧。任务为主的剧情和非线性的体验完美地融合在了一起。

3. 剧情至上。此前，还没有一款欧美严肃RPG能被如此完美地在主机平台呈现。BioWare再次向业界证明：好的剧情是没有尽头的，也是RPG最为重要的因素之一。在《旧共和国武士》中，玩家时而难过，时而高兴，时而激奋，时而感动，人物个性鲜明，剧情起落婉转，完全可以媲美一流的电影大制作。对于很多美国玩家说，是《KotOR》第一次让他们实现了从小时候就有的扮演绝地武士的梦想——而不是乔治·卢卡斯最新的前传电影。

4. KotOR引擎。这个引擎称为了继Infinity、Aurora之后BioWare的第三代角色扮演引擎。这个主要针对Xbox平台开发的引擎，注重华丽的视觉效果，一扫过去BioWare引擎视觉上总是显得有些“落后”的弊病，获得了业界的一片赞誉。BioWare是原创引擎狂，从来不用别家的授权引擎。

《星球大战：旧共和国武士》取得了令人瞩目的辉煌成就，BioWare的脚步也没有片刻停留。在《旧共和国武士》开发的完成后，另一支小组立刻投入到BioWare第一个完全原创的作品《翡翠帝国》中去。



BioWare的成员身穿《翡翠帝国》的T-shirt出现在“游戏开发者选择大奖”的颁奖礼上。《旧共和国武士》获得了这个由业界专业人士评出的最佳年度游戏大奖。

Jade Empire

《翡翠帝国》

项目	内容
出品年代	2005年4月12日
发行商	Microsoft Game Studios
平　台	Xbox
容　量	1枚DVD-Rom(D9)
规则系统	原创
游戏引擎	原创，JadeEmpire引擎
战斗方式	半即时制
战役设定	原创
风　格	奇幻/东方武侠
获奖情况	58项



简介

故事发生在幻想的“翡翠帝国”中。这是一个受到中国古代文明启发而创作的奇幻世界。武侠和武术是这个奇幻世界的主题。游戏采用了升级的KotOR引擎，被重新命名为JadeEmpire引擎，将Xbox的机能发挥到了极致，令人心醉的画面堪称一流。各种美术设定既借鉴了中国传统元素，又有所创新变形。玩家扮演一个寻找往事之迷的武术学院弟子。BioWare最拿手的剧情部分依然精彩。原创的角色扮演系统大幅简化，只有“气”、“力”、“念”三个基本属性，简洁明了。强调武术化的精细动作场面。游戏的系统深度较KotOR有所降低，不再采用和属性高度相关的升级学习技能的系统，而是采用了自由学习武术流派的方式，比较简单。游戏还引入了许多新颖的元素，比如玩家在大地图上的不同地点移动时，可以玩类似雷电的纵版射击小游戏；全新的面具宝石系统适当搭配，以增强人物属性。

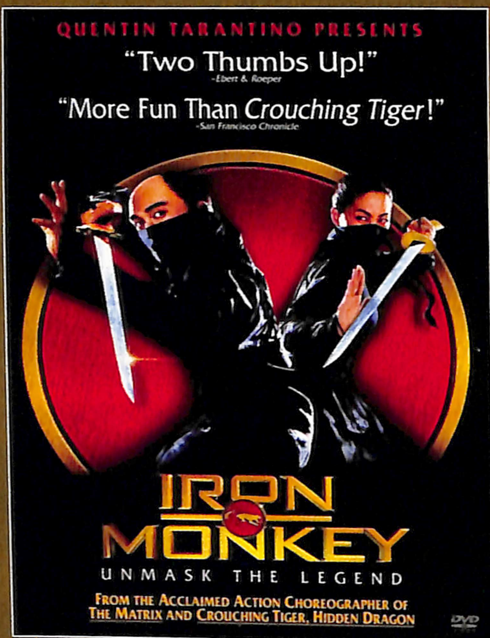
总结 西方人眼中的中华武侠世界

首先不得不说，这是一个让所有中国游戏开发商脸红的作品。很多国内的玩家看了几张截图就认为“男女主角太丑”、“老外不了解中国文化”等等，但我们一旦了解BioWare在制作过程中所花费的心力，就可以知道BioWare把握题材的能力是多么强悍，我们是多么应该对他们心怀敬意——至少不是无缘无故的反感。反观两岸三地曾经一度火热的原创武侠游戏开发商，都已经纷纷投入到网游这个热腾腾的火锅中去了……

《翡翠帝国》的首席制作人是BioWare的新生代干将：Kevin Martens。《翡翠帝国》的原始创意源于BioWare创始人格雷戈十年前的夙愿。游戏的创造灵感直接得自中华武术和传统中国文化的启发。

开发团队为了准确把握中华文化的核心精神，







并化为一种感性的体验(因为游戏毕竟是感性第一的)，花了相当的力气做案头工作。美术设定总监Matt Goldman的案头圣经一般地摆着《戴敦邦唐宋诗意图》(戴敦邦是谁？唉，现在的年轻人……)当然，还有武打电影。因为《翡翠帝国》，BioWare公司拥有了一套从李小龙到李连杰，从《醉拳》到《卧虎藏龙》，几乎所有美国市面上能买到的香港和亚洲的武侠电影都被他们一部部看过。美术部门的员工特别喜欢袁和平担当武术指导、甄子丹主演的《少年黄飞鸿2：铁马骝》(这片子的英文名叫Iron Monkey)，所以你在《翡翠帝国》中处处都能看到这些招式的影子，比如侯师傅这个NPC会在战斗中不断地扔酒坛子给你，而你喝了酒之后就能耍出成龙的醉拳来。团队中负责撰写台词和剧情的成员都通读了《水浒传》和《西游记》这两本古典名著(当然是英文本)。所以游戏可以帮助玩家的NPC中，赫然出现了造型原汁原味的"黑旋风"李逵。

被许多大陆玩家认为"人设太丑"的主角造型，其实都是根据真人模特造型来的。所以《翡翠帝国》在打斗招式和角色塑造上是非常写实的。所有的角色招式都通过武术专家的动作捕捉完成，在由KotOR升级而来的引擎中增加炫目的特殊效果，营造奇幻感。他们甚至还邀请了一位语言学家，摹仿亚洲语言的特点创造了游戏中的一种独特语言。配乐配音用到了90多种发生材料。包括把真实的瓦片拿来打碎。游戏中需要配音的NPC达到300多位。

《翡翠帝国》游戏的剧情设定非常紧凑，整个游戏的节奏流畅，和武术招式一样一气呵成。简单地说：此作没有物品栏，不需要换武器。够简单够革命吧。所有的游戏系统都被不知不觉地捏合在整个构架中。《翡翠帝国》的动作化倾向非常明显，是BioWare有史以来最富原创力的一部作品。游戏的流程其实并不短，特别是如果你愿意花时间在对话上，BioWare还是会把他们丰富的任务传统拿出来款待你。很多小任务和完成任务的方式，有可能在图一时爽快的打斗中被忽略。这取决于玩家的选择，BioWare已经提供了一切可能。

可以说，《翡翠帝国》的野心是想用漂亮的"动作"作为诱饵，引诱玩家爱上欧美RPG这个有些难以上手的类型。《翡翠帝国》也是第一款BioWare不采用任何授权的设定，完全原创的奇幻世界。所以BioWare一定不会放弃在Xbox 360上推出续作的大好机会。

由此，BioWare已经成为欧美RPG领域实力第一的大厂。BioWare旗下正在开发的大作还有：预定在2006年推出的原创PC平台作品《龙腾世纪》(Dargon Age)；预定在Xbox 360平台推出的三部曲的第一作《质量效应》(Mass Effect)，类型则是引人瞩目的FPS－RPG。

这两部大作，再加上应该存在的《翡翠帝国》续作，BioWare正在揭开欧美角色扮演游戏一个新王朝的帷幕。目前这两款公开作品的信息还十分有限，只有以下的一些概念原设供大家欣赏了。

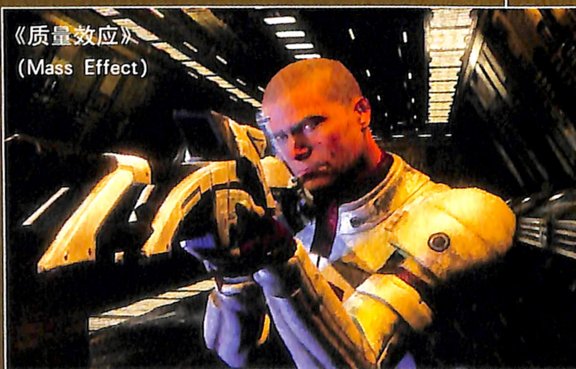
稍微熟悉美国电子游戏产业运作模式的读者应该会想到，BioWare大张旗鼓地同时开发这么多款作品，万一有作品出现意外，遭到冷遇，是否会和当年的Interplay一样遭遇"财政危机"呢？资金链断裂是开发费用水涨船高的游戏业界最可怕，也最常发生的事。

没错，这种危险的确存在。2005年11月3日，Bioware公布了一则重要的消息。他们获得了投资公司Elevation Partners的青睐，和同样是独立开发商的Pandemic Studios，LLC公司(曾开发过《星战：前线》、《雇佣兵》、《毁灭全人类》、《全能战士》等作品)一起获得了总价3亿美元的投资。两家开发商共同成为新的投资公司的一部分，将在资金和人才分配上充分合作。从商业角度来说，BioWare/Pandemic已经是一家人，是欧美规模最大的独立开发商之一。

至于Elevation Partners这家投资公司，关心欧美游戏新闻的朋友们应该也有似曾相识的感觉吧！没错，这家公司的主要创立者就是U2乐队的主唱。有了这样强大的资金支持，我们只有希望这些钱能化为更漂亮的多边形在屏幕上等待我们了……






《质量效应》(Mass Effect)



《龙腾世纪》(Dargon Age)

黑曜石：和黑岛不一样的黑

这是一个黑岛五人帮创立的BioWare续作加工厂，真是风水轮流转啊……

乌奎哈特，这个特别的名字你还记得么？没错，黑岛的创办人。来自苏格兰的乌奎哈特，整个职业生涯和角色扮演游戏都紧紧连在一起。他曾参与了《辐射》S.P.E.C.I.A.L.系统的设计，也是多款游戏的制作人。当《博德之门II》的开发进行到后期关键时刻时，他还和两位黑岛同事一起，前往加拿大的BioWare协助完成最后的创作。当乌奎哈特和克里斯·阿瓦隆等"黑岛五元老"建立起独立开发公司Obsidian Entertainment(黑曜石)之后，他们与BioWare昔日的私人友谊发挥了作用。

Star Wars: Knights of the Old Republic II Sith Lords

《星球大战：旧共和国武士II 西斯大君》

出品年代	2005年4月12日
发行商	LucasArts
平　台	Xbox、PC
容　量	1枚DVD-Rom(D5)
规则系统	授权，基于D20系统的星战RPG规则(D20 3.0)
游戏引擎	授权，KotOR引擎
战斗方式	半即时制
战役设定	授权，星球大战(Star Wars)
风　格	科幻/太空史诗



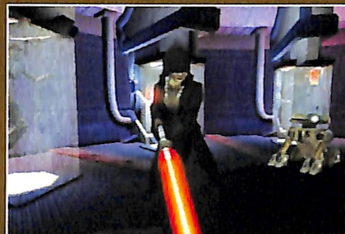
简介

和BioWare的原作一样的引擎、一样的设定。等于是一部超长版的资料片。

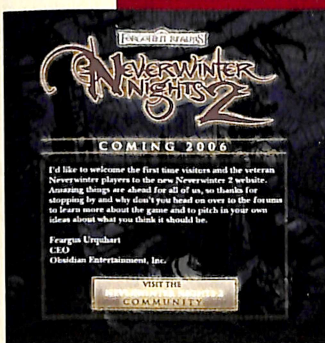
总结：人情之作

这款游戏的首席设计师正是大名鼎鼎的克里斯·阿瓦隆，而监制是乌奎哈特。这款续作洋溢着浓郁的"黑岛"风格——TRPG味的任务方式和剧情线索。

这款作品是BioWare为了过去的那些私人友谊而"邀请"黑曜石制作的。所以对黑曜石那些资深人士来说，要制作一款基于D20系统的游戏不算是太大的挑战。对于铁杆玩家而言，他们还没玩够KotOR原作，更愿意看到曾经感动过他们的名字重新在一部新作中复活。游戏的品质稳定；如果要看创新和突破就不会有了。



Neverwinter Nights 2



《无冬之夜2》

出品年代	预定2006年
发行商	Atari
平　台	Xbox、PC
容　量	1枚DVD-Rom(D5)
规则系统	授权，龙与地下城3.5版规则(D20 3.5)
游戏引擎	授权，升级的Aurora引擎
战斗方式	半即时制
战役设定	授权，被遗忘的国度
风　格	奇幻/欧洲中世纪

简介

这是目前正在开发中的作品。如果说《KotOR2》交给黑曜石做，是BioWare出于人情；那么愿意把自己最重要品牌的正统续作完全交给黑曜石，那只是说是双方友谊牢不可破的见证。正如BioWare公司的联合CEO格雷戈·泽斯夏克博士所说："从我们开发《博德之门》到开发《无冬之夜》，再到开发《星球大战：旧共和国武士2》的游戏引擎，我们与乌奎哈特及黑曜石团队合作了好几年，《无冬之夜》系列一直是BioWare最重要的游戏之一，我们仍将参与《无冬之夜2》的设计和开发，我们很高兴开始与Atari、黑曜石娱乐的合作。"

黑曜石首席执行官乌奎哈特则说："凭借交互式在线游戏体验以及自由创建TRPG玩家模组的能力，



BioWare和Atari已经建立起极其庞大的玩家群体。《无冬之夜》彻底改变了RPG游戏的属性。对于《无冬之夜2》，我们将通过对单人游戏模式进行巨大升级(包括人物和曙光女神工具软件的新功能升级)。"

在具体分工上，BioWare将为黑曜石提供开发工具、技术和《无冬之夜》的原始设定资料，同时负责项目资金的借贷和开发工作的监督。

预定于2006年面市的此作，将有望再次推动PC欧美RPG的新热潮。以下是截稿前刚刚公布的最新截图和设定。



Troika：废土三剑客的血光之灾

事实证明，黑岛还可以不止沉没一次……

话说1998年黑岛刚成立，提姆·凯恩就因为觉得自己"辐射之父"的地位受到挑战而愤然离开。他和另两位黑岛资深员工雷奥纳德·博雅斯基(Leonard Boyarsky)、詹森·安德逊(Jason Anderson)三人一起创立了一家新公司——Troika Games。

听上去和黑曜石走的路差不多是吧？Troika是最早被认为能和黑岛、BioWare三足鼎立的欧美RPG开发商。提姆·凯恩似乎还带着离开黑岛时对《辐射2》念念不忘的感情——换了谁都不会舍弃吧。于是就有了Troika的第一款作品——《奥秘》。



Troika名作回顾

Acanum: Of Steamworks & Magick Obscura

《奥秘：蒸汽与魔法的传说》

出品年代	2001年
发行商	Sierra
平　台	PC
容　量	2枚CD-Rom
规则系统	原创
游戏引擎	原创
战斗方式	半即时制
战役设定	原创
风　格	奇幻/魔法科技共存



简介

8项基本属性及其衍生属性、9大种族、从魔法到科技的各种技能、没有角色等级限制……《奥秘》从各方面看都像是提姆·凯恩心目中的《辐射2.5》，显得野心勃勃。游戏的执行效率一般，有一些比较糟糕的bug。(2001年的游戏，居然还有一个"安全模式")从系统上说，这可能是迄今为止系统最为复杂的一款CRPG作品，如果要细心地从头建立新人物，不花上半个小时一定下不来。从一开始，Troika就显示出了极强的fans向特征。

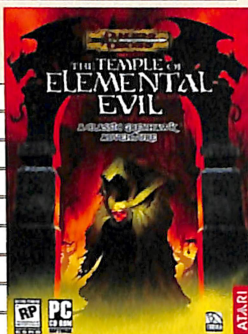


The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure

《灰鹰：邪恶元素神殿》

[又译：《灰鹰：源恶神殿》]

出品年代	2003年
发行商	Atari
平　台	PC
容　量	1枚CD-Rom
规则系统	授权，龙与地下城3.5版(D&D 3.5)
游戏引擎	原创(二维背景＋三维人物和特效)
战斗方式	纯回合制
战役设定	授权，灰鹰(GreyHawk)
风　格	奇幻/欧洲中世纪



简介

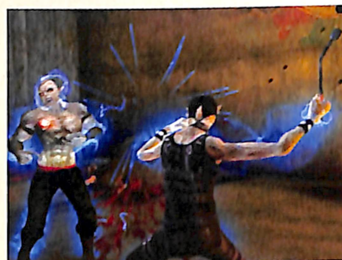
采用了最新的龙与地下城规则。全新的2D背景＋3D人物和效果引擎，图像效果精美细腻。但游戏程序的执行效率依然不好。游戏的角色扮演系统精确地还原了TRPG的特色，采用了纯回合制的战斗。可以说是迄今为止对TRPG风格还原最好的CRPG游戏。也正是因为这种fans向，注定没有太多玩家愿意投入到这样“一本正经”的游戏里去。本来提姆·凯恩还指望如果此作热卖，能制作续作。但最终惨淡的销量再次说明了一切。



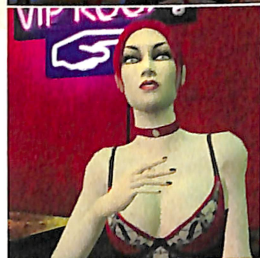
Vampire: The Masquerade— Bloodlines

《吸血鬼：假面舞会之避世血族》

出品年代	2004年
发行商	Activision
平　台	PC
容　量	1枚CD-Rom
规则系统	授权
游戏引擎	授权，Source
战斗方式	即时制 / FPS-RPG
战役设定	授权
风　格	奇幻/吸血鬼









简介

这款作品虽然使用了《半条命2》的Source引擎，图像进一步得到提升。但系统出错的老毛病丝毫没有得到改善。游戏的美术设定非常精彩，同样改编自著名的TRPG作品。这款作品的销量却创下了新低：7200份。不但没有传承“血脉”，反而成了“血光之灾”。

豪门血案

如果上天再给我一次机会，我愿意倒闭一万次……

Troika Games终于在2005年就公司停业发布了正式声明。2004年末两轮裁员后，黑岛三剑客仔细考虑了公司的前途，做出了这个决定。

许多人就Troika的停业一事指出，这是此类PC游戏不再畅销的又一明证。至少在工资和开发费用相对高昂的美国已经没有市场了，何况也没有金字招牌的授权。特别是2004年末，Troika收购《Fallout 3》版权的努力失败：Bethesda捷足先登和Interplay签约。此事对公司的倒闭可谓雪上加霜，因为Troika已经在秘密地开发自己的《辐射3》。

Troika称公司因无力为下一个项目筹措可靠资金来源，已辞退了所有员工，关门停业。至于未来为了新的计划是否会重组，或Troika这个名字是否就此永远告别业界，目前都没有定论。公司的声明结尾仿佛是给“无疾而终”的黑岛补写了墓志铭：

“我们想感谢过去七年来一直支持我们的fans，作为开发公司，能有玩家喜爱我们的游戏，还制作fans网站追踪我们的动态，实在令人感动。我们还要特别感谢所有的雇员：我们曾经和业界最敬业、最刻苦和最负创意的人们共事，衷心感谢他们为Troika所做的一切。”

这就是我所知道的Troika家的豪门血案。



如果上天再给我一次机会，我愿意倒闭一万次……

欲知重新创业的inXile后事如何，以及欧美RPG在新时代的发展，请待下回分解

机动战士在行动！不为人知的战场——MIA



一提到"MS"相信广大热血男儿自是不会陌生，而"高达"可以说已经成为了日本动画商业化最成功的典范——小说、漫画、动画、游戏、模型……其中的"模型"一项大家都会想到BANDAI的"拼装系"，但其实除此之外还有很多高达系列产品，"MIA系列"就是其中一大旁系。"没有听说过"？没关系，向大家介绍"MIA系列"正是这篇文章的目的。"MIA系列"作为一个在香港诞生的高达系列产品，但是却不为国人所知，实在是件非常遗憾的事情。我想也应该有不少朋友苦于没有技术制作模型，却又想享受玩高达的乐趣，那么MIA就是你在素组模型之外的一个好选择。毕竟MIA是相当好玩的啦！起码不用拼不用上色！怎么扭都不会坏！我喜欢……（当场被台下的拼装模型爱好者打成残废）言归正传，因为本人才疏学浅，所以如果有哪些地方没有表达清楚，也只能请各位将就着看吧……



EXTENDED MS IN ACTION！！
RX-78 高达
价格：2100日元
发售日：2006年2月



▲不同机体间装备的组合搭配，是"MIA系列"的乐趣之一。



◀随着技术的进步，"MIA系列"的可动程度越来越惊人。



EXTENDED MS IN ACTION！！
夏亚专用扎古II
价格：1890日元
发售日：2005年11月

图片提供：YU-NO

"MIA系列"简介

MIA的全称是"MOBILE SUIT IN ACTION！！"。其诞生于1999年，首批MIA的设计是由位于香港的香港BANDAI公司负责，因此可以说MIA是诞生在我们国人手中的高达系列玩具。MIA自1999年推出至今，已经成为了拥有超过200个款式的庞大产品系列，小至飞机坦克，大至魔霸和GP03D这种巨型MA都有！在设计理念方面，MIA遵循的是：简易、耐玩、高可动这三个原则。所以无论是小朋友，还是大朋友，一样都可以从MIA上得到各自的乐趣。再者因为MIA无需拼装和上色，直接拆盒就能玩，而且价格相对要便宜，所以也有不少人用MIA来组场景。

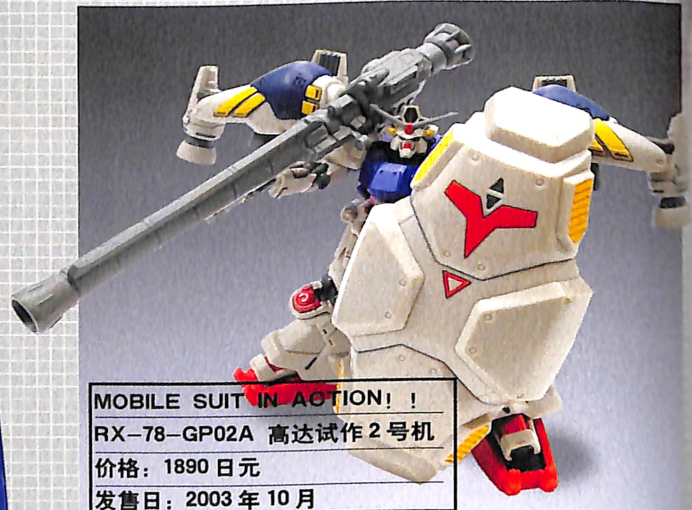


MOBILE SUIT IN ACTION！！
MS－09 大魔 2nd Version
价格：1575日元
发售日：2004年6月





MOBILE SUIT IN ACTION！！
RX－78－GP01 高达试作1号机
价格：1575日元
发售日：2003年9月



MOBILE SUIT IN ACTION！！
RX－78－GP02A 高达试作2号机
价格：1890日元
发售日：2003年10月

MIA自诞生致今已经经历了多次变革，BANDAI公司更从"MIA系列"中开发出一系列的衍生版，例如："AMIA系列"、"DXMIA系列"、"EMIA系列"等。MIA虽说标榜的是高可动性，但是初期的MIA可动性并不好，手肘和膝盖只能进行90度的弯曲。但是BANDAI公司不久后就在MIA上使用了新的关节技术，这就是现在在高达模型上广为使用的双重关节设计。得益于这个新技术，MIA的关节可动范围得到了接近一倍的提升！采用双重关节设计后MIA已经可以重现很多动画里面的经典动作和场面，令可玩性大幅度提高！之后BANDAI公司还将一部分经典机体使用新型关节技术重制，所推出的就是"MIA 2nd Version"版本。

在MIA刚推出市场的时候，MIA仅在中国、香港、日本等地销售。随着市场的拓展，MIA推出了日本版、香港版、韩国版、美国版和欧洲版等不同包装的版本。而且某些特定的型号也只会发售在对应版本的地区。不同地区的版本在造型和细节上都会有差别，再加上MIA也曾推出一部份相当珍贵的限量版本，所以MIA越来越被玩具收藏家重视、追捧。

MIA虽说是不用拼装和上色的玩具，但是在造型和细节纹路上并没有偷懒，在很长一段时间内，MIA的细节精度甚至领先于HG模型。而且在现今HG才刚刚开始使用双重关节的情况下，MIA在2001年已经成功地使用了这个技术。MIA的附件也是其亮点之一，一般来说一款MIA都会付上4至6个手部零件，分别对应握拳状态、持枪状态、持刀／斧／剑状态。在这点上，现在的HG模型还未能完全做到。当然了，有了高可动性也要有配套的武器装备才能玩的动，MIA附属的武器配件相当丰富，几乎可以说只要原作出现过的，都会附上！光束步枪、实弹机关枪、火箭筒、流星锤、光剑等，只要说得出名字的基本上都有了，不同款式机体的武器还可以互换使用，绝对是玩点满载！BANDAI现在还新开了一条产品线，专门生产高精度的MIA专用武器，目前已经推出了一套6款的吉翁版，接下来还会推出一套联邦版的武器套装。在MIA上你可以得到跟模型截然不同的乐趣。



MOBILE SUIT IN ACTION！！
无限正义高达
价格：2100日元
发售日：2005年9月



MOBILE SUIT IN ACTION！！
电击高达
价格：1260日元
发售日：2004年11月



MOBILE SUIT IN ACTION！！
暴风高达
价格：1260日元
发售日：2004年8月

小知识

MIA的材质是什么？
答：因为为了照顾小朋友，所以大部分MIA的材质采用软胶，一些尖锐部分特意使用了比较柔软的材料制作。除了可以保护玩家不被伤害之外，还可以有效防止那些部分被不小心折断。另外就算不小心掉地上了，也不会损坏，可以说是相当照顾玩家的。

“AMIA”、“EMIA”是什么东西？
答：AMIA全称是：“Advanced MS IN ACTION！！”。AMIA的款式不多，而且全部都是“SEED系列”的机体。AMIA的特点是大比例（大小接近1/144）和覆盖式装甲（使用款式：突击高达、决斗高达、电击高达和暴风高达）。AMIA的造型相对于MIA更为精悍，但是可动性不佳，尤其是使用覆盖式装甲的几个款式，腰部完全不能动，而且腰部装甲限制了大腿的可动范围，所以可以摆的动作并不多。而且不知为何，AMIA的质量并不是太好，塑料给人的感觉有点粗糙。EMIA全称是“EXTENDED MS IN ACTION！！”。EMIA可以说是MIA的进化版，集中MIA上所使用的最先进的关节技术和设计思路！无论是造型还是可动性都比MIA上了一个台阶，当然价格也上一个台阶……。EMIA的精密度完全可以跟模型媲美，除了细致的涂装，还会进行渗线和旧化。不过EMIA暂时来说还是在生产MIA已经出现过的款式，可以理解为MIA的3.0版本。

最强最恶！——《鬼武者3》最后的研究

■ 幻魔救世主

鬼难难度一闪模式 一气 一闪 光速 探索 修罗 五称号达成攻略

子 ■当《新·鬼武者》的“超鬼难”难度成为《鬼武者》系列最大的笑话……

在这里我得跟各位读者说清楚先，这篇攻略您最好是看过就算聊作消遣，没必要按图索骥照本宣科，正如李敖大师所说“有些事就如同春宫电影，看的人爽，当事人却苦在其中。”墨菲斯也曾对尼奥说过“知与行是两回事。”正如您眼前这篇攻略，如果您试图验证其内容的可信度，我建议您先换个组装手柄，最起码摔的时候不会有太多顾虑，包管您砸得痛快淋漓意气风发。要知道这次的极限挑战跟以前刊登在《PS2 专辑 Vol.2》上的那篇《幻魔征伐之道》略有不同，上回没有存档次数的限制，状态不好手感欠佳您大可读档重来；今儿个可没后悔药卖了，一着不慎即可致使满盘皆输。没有在烈焰翻腾的本能寺苦撑至弹尽粮绝仍找不到手感最终被幻魔王信长重拳轰毙的觉悟您就最好不要轻易尝试了。



正因为这次的极限挑战中途不能存档，所以这次的战术非但要“图快”，更要“求稳”，隐忍求存自不必说，精心筹划更不可缺。然而象这般处心积虑殚精竭思地谋划、算计，每接一战皆心惊胆颤如履薄冰，那么战斗的爽快感必然相应地随之削弱。就拿米歇尔来说吧，这位御姐的武器本来就已经是严重犯规了，在通常模式下足以轰杀一切妖魔鬼怪，得到“黑羽织”后更是如虎添翼，佛挡杀佛魔阻屠魔，想当年在布伦动物园带着小天狗遛一圈下来就是那上万的赤魂啊。可现如今不能存档了，既没有五颗紫魂护体又没“替身木牌”可捡的米歇尔姐姐行事就得谨慎些了，这“黑羽织”自然也不能再滥用了，以往都是赶尽杀绝，今儿个却只能重点清除，这口窝囊气换谁也咽不下去呀，怎奈形势比人强，惟有含泪和血吞。所以往日横行霸道惯了的主儿，到这时就得先调整好心态：忍一时风平浪静，退一步海阔天空。

这次挑战者所面临的考验，首先是条件苛刻，且变数颇多，即便将流程背得滚瓜烂熟也无法保证攻略时定然随风顺水轻车熟路；除此之外就是打法刻板，在诸多限制条件下您很难另辟蹊径，惟有带着镣铐跳舞。这对那些颇具创新钻研精神的玩家而言无疑是很伤自尊的；要是这样都无法令你知难而退，那我就只得祭出翻天印，拿“游戏性”这道杀手锏来压你，这“极限挑战”的过程其实是很枯燥的。如果这三道试炼您都熬过来了，那么我将诚挚地向您推荐我的偶像郭公纯银所撰写的《游戏玩家的受虐癔症》，并热情邀请您与我一道感受“《鬼武者》系列”究极难度“鬼难一闪”所特有的魅力。

丑 ■当时那把剑离我的喉咙只有零点零一公分，但六十分之一秒之后，那把剑的主人将会彻底败给我

在《幻魔征伐之道》中我曾举例详述拙者对“一闪”的理解并列出相关注意事项，然而至今仍有网友抱怨《鬼武者3》的“一闪”毫无规律可寻。虽然我坚信当初建立在多次测试基础上的推论不可能出错，不然雅克早就在比睿山琉璃堂被玛塞拉斯极劈得东倒西歪步履踉跄犹如饱饮醇酒了，但是我也确实遇到过一些难以解释的现象——分明把握住了敌人出现“一闪”判定的时机并赶在第一时间按下□键却出乎意料地未能发动“一闪”。理论是正确的，实际操作时也没有出现偏差，那么问题究竟出在哪里呢？我在百思不得其解之余唯有找出《鬼武者3》官方授权攻略本随手翻看，检讨自己分析问题时可有遗漏之处，最终从“一闪判定桢数”那一页找到了思维的盲点。

以往谈及“一闪”在不同难度的成功率时我通常仅想到了判定延迟的问题，即游戏自身的设定，却未曾将人为因素考虑进去，殊不知玩家手眼协调能力的差异也会导致输入时机不同程度的延迟。

在普通难度下，即便玩家输入时机有所延迟，这一失误在“一闪”判定持续时间延长的情况下亦可得到弥补，两相抵消正好扯平。然则若是换作鬼难难度，一闪判定持续时间则会大幅缩短，而从普通→困难→鬼难逐层杀将上来早已习惯判定延迟的玩家通常不会考虑到“输入延迟”这一重要影响，依然按照普通难度的按键习惯来输入指令，结果就导致本可重合的时间段出现了偏差，仅有1/60秒的判定持续时间稍纵即逝……

接下来是案例分析时间。“一闪”上级修炼先锋多鲁多的纵斩，当其大剑挥舞至最高点时，一闪判定判定时机出现！玩家抓住时机按下□键……普通难度，多鲁多粉身碎骨；鬼难难度，左马介仆街倒地。何解？因为在普通难度下多鲁多这招纵斩的“一闪”判定持续时间甚至能够延续到剑刃命中左马介前的那一瞬间，也就是说在左马介摆出受创动作之前，玩家无论在什么时候输入指令皆可发动一闪；而在鬼难难度下却只有极其短暂的1/60秒。要知道手脑协调能力再好的人也不可能在接收到信息后的1/60秒内完成哪怕仅仅是拇指微微一颤的动作，强如高桥名人者，也顶多是在1秒钟之内连续按键16次罢了。

因此在鬼难难度下玩家们要考虑的不再是一闪判定持续时间的延迟，而是按键输入时机的提前量。在大多数敌人的“一闪”判定持续时间仅有1/60秒的情况下按键时机已毫无延时期可言，唯有根据自身的反应速度测算出提前输入的时间才是解决问题的关键所在。而提前输入的时间则只能是因人而异了，除了自行揣摩别无他法。在此郑重推荐“一闪”上级修炼，一来判定严格，二来中途体力无法得到回复。依照“压力越大动力越大”的逻辑来推导，貌似这种高强度严要求的地狱式训练更容易激发玩家潜能些。天将降大任于斯人也，必先苦其心志，劳其筋骨，勇敢的少年啊快去创造奇迹！



寅 ■虽无飞，飞必冲天；虽无鸣，鸣必惊人。









在“一闪”模式下，敌人的体力从理论上来说是无穷无尽的，不使用“一闪”完成最后一击它就生猛如常，精神得很；而玩家能够搜集到的回复道具却是有限的，终有耗尽之时，意气用事猪突猛进的结果就是平白浪费资源；更何况在“修炼”模式中是无法使用道具的，真是欲浪费而不可得矣。先前我也曾说过，因为不能存档的缘故，所以在攻略过程中即使手感不佳也只能苦撑硬扛，抱着拼掉最后一棵药草的觉悟与敌人周旋下去，直至曙光初现，抑或无力回天。虽说这般窘境在攻略过程中难免会遇到，然而最好能避则避，切勿作无谓的牺牲。然而《鬼武者》终究不同于《生化危机》，没法靠“逃”字诀混饭吃，强制战、BOSS战、魔空空间，该拼命的时候还是得豁出命去拼，只不过拼命也得讲究策略，就算是“有革命就会有牺牲”，也要尽量以最小的牺牲换取最辉煌的战果。

战术思想具体落实到临床操作中无非就是没有把握的时候宁可隐忍也不要冒进。再以多鲁多为例，刚亮相时的攻击手段无非纵斩、横斩、袈裟斩和锁喉擒拿四种，当其受到一定伤害后所持大剑就会如陀螺一般以剑脊为轴心开始转动，招式顿时为之一变，挥剑时动作幅度变大，攻击范围更加广阔，后续追打增多，“一闪”判定的出现时机也相应地有所变更，玩家所要面对的变数也就随之增加，处境愈发不利。而这所谓的“一定伤害”，在鬼难难度下无非就是打刀砍两下所累计的伤害值罢了，也就是说，倘若没把握在两刀之内解决掉这个家伙，以兄弟愚见还不如索性退出“上级修炼”重新来过，省得浪费时间。虽说每种敌人至少有两种具有“一闪”判定的攻击方式，但“伤其十指不如断其一指”，玩家们只需认准实战中成功率最高的一招来进行针对性训练即可，敌人若使出别的招式，躲过便是，惹不起还躲不起吗我，何必拿宝贵的时间来作没有胜算的赌博。至于那些难以一击毙命的硬骨头狠角色，如富狱、幻魔植物以及BOSS们，在普通难度或许还能够用“连锁一闪”来料理，但这鬼难难度嘛，恐怕就有点麻烦了，1/60秒的按键输入时间啊，相当于《鬼武者2》普通/一闪难度“连锁一闪”连到第六击以后的判定持续时间了。咱们还是老老实实地用鬼战术踏血吧，这毕竟也是确保安全系数的有效手段啊。

其实还有种既能提高安全性又能保证成功率的禁断杀着——无他，惟投机取巧耳。案例一：雅克与本多忠胜的初战大可拖延时间至幻魔南蛮船起锚，与“战术轮＋弹一闪”的正统战术相比顶多耽搁个分把钟；而在圣米歇尔山修道院与其重逢时雅克所持有的武器更强更多，“战术轮”的可用次数也增加了，直接用“战术轮”连发将其轰退便是。案例二：利用地上的两具尼罗科布拉发动蓄力一闪足以秒杀基尔丹斯坦，这招我也曾在《幻魔征伐之道》中提到过，时隔年余仍未曾改良是因为这招实在是太好用了，越用越顺手，把基尔丹斯坦治得服服帖帖的，毫无改良的必要。案例三：与幻魔王信长关系暧昧的两个BOSS，幻魔森兰丸与贝卡多娜的好些招式都有“弹一闪”判定，这摆明就是自曝其短授人以柄嘛。在面对这两个BOSS时玩家所要考虑的就不再是如何安全有效地发动“一闪”了，而是怎样才能尽快削减其体力以节省时间了。



卯 ■一万年太久，只争朝夕。

倘若没有巴黎圣母院门口那两个幻魔水晶，整个攻略流程大概能省个四五分钟，您别小看这几分钟，要知道如果手脚利索运气好的话从本能寺杀到比睿山也不过八九分钟。正因为有这碍事的家伙，所以我们才不得不将“天双刃”这两把在“一闪”模式下使用频率极低的鸡肋武器强化至LV2。而如何才能够在尽可能短地时间内完成这道工序就成了本章的主题。想必有读者要问，为什么在《幻魔征伐之道》中一笔代过的内容在本文中要单独拿出来讲呢？那是因为前者可以靠Save/Load来把握节奏调整时间，而现在却是在以降低风险的前提下尽可能地节省时间。

本能寺那边我通常都是直接冲本堂切森兰丸的，沿途的幻魔一概无视，再说两只顿嘎恰堵在当间，我就算想试也得先掂掂自身斤两呀。左马介被传送到巴黎以后，把上天台前所能遇到的敌人全部干掉（巴萨除外），连带集魂塔那点赤魂，也就三千多；跟布雷因斯坦开打后先用“天双刃”的“战术壳”拆掉它机翼上的两挺机枪再把爆出来的魂一次性吸收，把Combo奖励全算进去也不过四千多赤魂，切爆本体，再得千把。

可在鬼难难度要把“天双刃”强化至LV2得六千赤魂呀，咋办？别急，左马介与米歇尔合流后不是要回凯旋门顶楼展示室开启天狗宝箱吗，这一上一下又要遇到不少幻魔，运气好呢，在进下水道之前就凑足六千赤魂了；运气不好，差个两三百的，您就只能在“修炼”模式里积攒赤魂了，虽说一次修炼也就十颗赤魂，还是最小号的那种，不过要是三四颗一块儿吸收加上那Combo奖励也不算太少，一轮“修炼”下来两百赤魂还是有保障的。可能有人要问，下水道那么多敌人，为什么不在那里杀敌赚魂呢？呃……难道您不知道“《鬼武者》系列”的同伴在“一闪”模式里是那“累赘”的同义词么？



辰 ■手中有粮，心里不慌。

以往拼“鬼难一闪四称号”时我压根就没考虑过道具分配的问题，都是各用各的。除非有一边消耗量特别大，足已影响后面的攻略流程，靠Save/Load也没法解决了，另一边就适当接济一些。因为我通常都是靠左马介来完成“一闪修炼”，所以要是他体力槽短了就不大好办了，再说最终决战也是人家进幻魔界跟兽神将死磕，所以之前拣到的五颗力石就全都塞给他了；鬼石哥俩对半分，雅克的武器比左马介少几把，在使用“鬼战术”时是有些顾虑，得，沿途捡到的什么鬼药大鬼药全搁你这边，政策扶持嘛。就这么搞了好几回，也没察觉到有何不妥之处，自然也就没把这部分的内容写到《幻魔征伐之道》里去。结果到了“鬼难一闪五称号”，问题就逐渐暴露出来了——雅克体力槽太短，BOSS战时挨两下就见红了，再多的丸药药草也经不住你这么折腾啊；用秘药吧，那玩意儿又是体力全回复，用来补你这点儿体力，太浪费了，舍不得呀，于是就得跟左马介那边资源互补一下。

刚到海底神殿时您先别急着进行物资调配，等雅克得到赤龙之盘以后再把身上的秘药全部传送给左马介，而左马介则把伤药、救急包、药草、丸药这些回复量不大的道具全部交给雅克，因为之前雅克把他所搜集的三颗力石全传给左马介了，所以他现在的体力值还停留在初始值，一筒丸药和一瓶秘药对他而言没有多大区别。而即使将防具强化至MAX，卡特鲁德顶他一下也会造成将近1/3的伤害，这时候用丸药或救急包又显得供大于求了，回复量不大的伤药或药草此时正好派上用场。而左马介这边虽然只剩下体力全回复的秘药，但是幻魔森兰丸已经被左马介去取青龙之盘时顺带解决了；布伦动物园研究栋顶楼的基尔丹斯坦则是十足的废物，无伤秒杀之；稍微有点麻烦的卡特鲁德第二战则是在最后一次道具传送之后了。也就是说，在这么长的一段时间里，左马介根本就没有使用回复道具的必要，别说身上只有秘药和身代木札，就算什么都没有，仅有五颗紫魂护体，也没什么好担心的。

自海底神殿一别，这两人一路上又搜刮到不少回复道具，于是在圣米歇尔山修道院重逢时自然少不得“坐地分赃”这一节。考虑到雅克回到日本之后要连过玛塞拉斯极、贝卡多娜和幻魔王信长三关，单靠他在圣米歇尔山修道院找到的那颗力石是肯定不够的，于是尚有一颗力石在身的明智左马介秀满便把这颗力石给了雅克，初始体力值加一颗力石刚好是一筒丸药和一棵药草的总回复量，总算可以多挺两下了。来而不往非礼也，作为回报，雅克拿出所有的秘药交给左马介用来与变身后的幻魔王信长打消耗战。不过那家伙变身后的攻击力太过恐怖，为保险起见，雅克又得把剩余的回复道具传送部分给明智左马介秀满。至于具体数量，则是视其总数而定。考虑到雅克之后在琵琶湖、鬼屋敷和安土城还能找到五筒丸药和一瓶秘药，因此我觉得在圣米歇尔山修道院进行物资分配时雅克身上留六份“丸药+药草”的全回复组合足矣，玛塞拉斯极第二战预留两份，贝卡多娜那儿预留四份，剩下的六份留着应付幻魔王信长。此外雅克还要在安土城外苦撑二十五分钟来确保“修罗”称号能够顺利入手，因此替身木牌自是多多益善，当然左马介也要留一块伴身以防意外，所以雅克只得揣着三块替身木牌冲向安土城了。至于米歇尔那边，因为《鬼武者3》的“弹一闪”并不像前作那样玩家及时输入指令就会出现光圈，而是根据几率随机出现，这几率还会随着难度的提高而逐渐降低，这种设定显然是为了调整“返一闪”与“弹一闪”间的平衡，虽然合情合理，但是对以“弹一闪”为主力技的米歇尔而言却很是不利，所以最好还是把布伦动物园的全部回复道具都留给她吧，除了研究栋底楼的那瓶秘药。

体力回复道具分完了，接下来顺带说说鬼药，虽然这基本上没左马介什么事儿。其实在这篇攻略中有必要使用鬼药的场合也就两处。一处是雅克对贝卡多娜，之前打玛塞拉斯极时把鬼力耗尽了，

单靠战后吸收的那点青魂是无法补充满鬼力的；如果像我这样在削减贝卡多娜的体力时以“缚战术”为主力技的话那点鬼力是绝对不够，即使装备了“紫羽织”再配合三段蓄力也还差了那么一丁点儿，所以这时就得使用一瓶鬼药补充一下。当然您也有可以不用，但别忘了这两次挑战的目标里本来就有个“探索”的称号，而达成这个称号的条件大伙儿都知道，就是“全天狗宝箱开启”，而界之町虎屋的天狗宝箱里恰巧就装着一瓶鬼药，不用白不用啊您说是吧。而另一处呢，就是对幻魔王信长了。要想不用鬼无双单靠战术轮把他体力耗尽您至少得要一瓶大鬼药，而这圣米歇尔山修道院的魔空空间里恰巧就有那么一瓶，当然您还是可以不用。可问题在于既没有“鬼无双”又没有大鬼药，您该不会打算跟幻魔王信长硬拼吧？去拿“鬼无双”吧，这一趟魔空空间跑下来所花的时间够您去拿两三回大鬼药了。



巳 加减乘除

其实魔空空间这个问题在《幻魔征伐之道》中我是没有花太多篇幅来解释的，因为有“黑羽织”的缘故，所以当时所考虑的主要是怎样尽快拿完六个特殊道具使得通关评价画面稍微好看些，属于怎样才能“锦上添花”的范畴。当然在这篇攻略里我们照样要依靠“黑羽织”来攻破魔空空间，不过因为时间相对以前要紧迫些，这六个魔空空间就要有所选择地来攻略。其实魔空空间作为累积杀敌数的重要场地，其进入次数与雅克在安土城外的表现有直接关系：安土城那边进展顺利，那么其后的本能寺魔空空间拿了“毗沙门剑”就不必再进去了；而如果那边的杀敌数不够，那就只能依靠魔空空间内分布相对密集的敌人来补齐差额。

海底神殿和圣米歇尔山修道院的那四个魔空空间是肯定要打的。海底神殿那两个魔空空间如果只为那两瓶秘药的话是花不了多少时间的，当然我们去那儿的主要目的本来就是那两瓶秘药。此外我习惯在雅克对卡特鲁德之前先把他的武器全部升级到LV2，防具强化至MAX，所以魔空空间内的那堆幻魔是不可能轻易放过的；同理，左马介在布伦动物园有道LV2的空属性幻魔封印要解，对基尔丹斯坦时为了使用蓄力一闪“鬼之笼手”的等级必须达到MAX，所以他对赤魂的需求量丝毫不少于雅克。当然这也是“一闪”模式的特性所决定的，防御力远比攻击力重要，所以大家都去优先升级防具，偏生升级防具需要的赤魂是最多的，结果游戏初期大家都喊赤魂不够用，到后期两人反倒剩了七八万赤魂不知拿来作什么……圣米歇尔山修道院那两个魔空空间在前一章已经说了，要“紫羽织”，要大鬼药，此外还要身代木札，不打不行。

根据我的测算，本能寺魔空空间内的全部敌人加起来将近三百只，当然雅克那边比明智左马介秀满要略多一些，而这三百只里有一部分是不必收拾的，因为他们所在的区域里没有破魔之玉，那就没必要在它们身上浪费时间。把这一部分忽略不计的话那么我们在拿“毗沙门剑”的途中所斩杀的敌人也就二百五十只左右，如果安土城那边没有取得预期效果，那我们就还得回到这魔空空间来，那么情况就有些变化。既然是为了补齐杀敌数，那我们就得专挑敌人密集的区域来杀，而且光密集还不行，还得保证效率：玛塞拉斯极所在的区域敌人够密集吧，可光玛塞拉斯极一个就得耽搁你不少时间；有巴萨出没的区域最好也别去，那些鸟儿飞来飞去半天不落地，你还得先用弓箭或疾风刀的战术壳把它们打下来才能用“一闪”解决掉，太费事了。这七除八扣也剩下两百只可杀了，所需时间大概是十分钟左右，平均下来三秒一只，跟安土城外一秒一个的效率相比是差了点，但也只好将就了。

就算雅克倒霉得来在安土城外还没撑到五分钟就用掉了两个身代木札外带紫魂复活一次，我也不会让他进本能寺的魔空空间的，因为无论是魔空空间的布局还是他所持有的武器都不如左马介那边有利：雅克那边的魔空空间布局是个T字型，这就意味着玩家难免要走些冤枉路，浪费时间；而左马介所进的魔空空间则是个C字型，无须折回往返。此外雅克所持武器对空能力不行，“炎蛇剑”始终有长度限制，无法及远，不如左马介的弓箭好用，攻击范围亦无法与“疾风刀”的“战术壳”媲美，所以最好还是一边歇着去。相比之下“空牙刀”升级至MAX之后实在是太好用了，漂浮在低空的威基和倒挂在天井上的撒威依特都可以直接切掉，无须像雅克那样先戳下来待其起身以后再使用“一闪”。还有一点就是左马介从魔空空间出来可以直接上楼打BOSS，而最终战我通常都预留15分钟，在魔空空间杀着杀着忽然觉得游戏时间快到四小时四十五分的时候就可以及时抽身出来，这样对时间的把握就要精准些；你如果用雅克来刷魔空空间的话就比较难办了，因为雅克也要打一遍幻魔王，之后左马介还要进魔空空间拿毗沙门剑提升“鬼武者真剑”和“鬼斩左文字”这两把最终战限定用兵器的等级，隔着这两道步骤要算出预留时间就比较麻烦了——预留时间少了得不到“光速”，冲得太急又有可能保不住“修罗”，风险太大提高，很不划算。

午 莫等闲，白了少年头，空悲切。

“《鬼武者》系列”在计算游戏时间这方面跟《潜龙谍影》系列有点细微的区别，那就是读盘时间是不计入游戏时间的，到了《鬼武者3》更是连时空传送的动画都不算进去了，这就令我感到很困扰，因为实际游戏时间和记录显示时间出现了偏差，于是经常发生这种情况：原本以为“光速”称号没指望了，结果通关统计却显示游戏时间还差十几分钟才到五小时，而杀敌数还差三四十只就凑合三千体了，于是我就只能喷口鲜血在电视机荧屏上以示抗议了。所以先前提到的“预留十五分钟打最终战”这个说法其实很扯淡，因为你会发现即使超过十五分钟仍有可能拿到“光速”称号；问题在于没有人愿意拿无法量化的“读盘总时间”来冒险，更没有去统计过这个“读盘总时间”到底有多长，所以这“预留十五分钟”实际上就是提前作好最坏的打算——就算这个“读盘总时间”为零，只要我们能在十五分钟之内把幻魔王信长解决，这个“光速”称号就到手了。

既然有最坏的打算自然也就有最好的打算，那就是尽快获得“黑羽织”。根据我的经验，从“黑羽织”入手到通关，这段时间通常在三小时左右，当然前提条件是雅克得在安土城前撑满二十五分钟且左马介获得毗沙门剑，不然你很有可能得了“光速”却保不住“修罗”。在这次的攻略中我获得“黑羽织”的最快记录是一小时三十五分，而通关时间则是四小时四十分，也就是说只要你在一小时四十分钟之前获得“黑羽织”并满足先前提到的两个条件那么既无须考虑预留时间也不必去算读盘时间，相当省事。而要作到这一点除了“一闪”技术要好且运气不算太糟之外，耍点小聪明也是很必要的。

先说左马介这条线吧。本能寺直接冲本堂，挡在门前的顿嘎恰可以擦身而过，挨着门按下〇键就进去了，大可不必把那个大家伙引开。剧情动画按掉之后立即按下R3键变身，反正明智左马介秀满被传送到巴黎以后这五颗紫魂也会自动消失，靠着变身后的无敌时间连闪三次快速解决森兰丸。凯旋门因为要攒赤魂所以只能按部就班地杀到底，而“天双刃”升到LV2以后地下水道即可兵不雪刃地轻松通过，那种与敌人擦身而过夺路狂奔的感觉真的很像《生化危机》。进入巴黎圣母院以后迎面而来的两只科布拉绕过便是，直接启动祭坛机关，拿到吸魂符纸之后再回来这两个碍事的家伙就消失了。

在那之后就没多少时间可省了，还是看看雅克这边吧。比睿山除了两场强制战和一场BOSS战，其他都别管。而界之町港口那只挡道的嘎恰则以《生化危机》首创的“进／出门复位大法”令其人间蒸发。上得南蛮船之后先进船舱再回到甲板上该区域的敌人就会由富狱和刀足轻换为巴萨，这时再去拿桅杆顶上的力石就轻松多了。到了海底神殿先把“一闪”修炼之书交给左马介，等“黑羽织”入手后再去引发与森兰丸对话的剧情。以上这些全部做到的话那么在一小时十分的时候左马介就可以进鬼武道场了。



未 ■虽千万人吾往矣

在《幻魔征伐之道》的"修罗"之章中我曾说过坚持满二十分钟凑齐一千两百体就够了，现在这个数据要上调至二十五分钟，我相信曾经完成过"鬼难一闪四称号"挑战的玩家看到这里都会抓狂，因为你们跟我一样，都很清楚这二十分钟到底有多么难熬。事实上当我第一次挑战"鬼难一闪五称号"却在通关后才发现杀敌数还差两百多只才能获得"修罗"称号时其抓狂程度绝对比你们有过之而无不及，当然那次我也只在安土城外闪了二十分钟。So，多撑五分钟总比你爆机后才得知挑战失败要好些吧。

安土城外是累积杀敌数的主战场，可问题在于这个战场风险太大，如果规避了风险，又无法从中牟取暴利；作为侧面战场的本能寺魔空空间，其生产效率又无法满足要求。于是在这种情况下战术和操作反倒没以前那么重要，如何在这两个场景间取得平衡就成了获得"修罗"称号的关键所在。

在获得"黑羽织"后将沿途必经之路上的敌人全灭，包括海底神殿和圣米歇尔山修道院的四个魔空空间，杀敌数应该在一千三左右，加上安土城外二十五分钟的一千五百只刀足轻，就是两千八百只，此外还有左马介进本能寺魔空空间拿"毗沙门剑"时顺带宰杀的两百五十体，总杀敌数就凑齐三千体了。当然这只是一厢情愿，因为你可能在五分钟内身上只剩下一个身代木札，也有可能闹钟响起时敌人都没摸到雅克的衣角。但不管怎么样，当雅克撑满二十五分钟或身上只剩下一个身代木札时就要立即离开，因为继续留在这里已没有必要。或许有人会说，既然左马介在本能寺魔空空间也只能杀两百五十只幻魔，那么我在安土城前再多待四五分钟不就没必要进那个魔空空间了吗？单从获得"修罗"称号的角度来看这么说也没错，但别忘了那个魔空空间里还有"毗沙门剑"和一些体力全回复的道具，这些东西在左马介进入幻魔界之后都能派上很大的用场，"毗沙门剑"能使"鬼武者真剑"和"鬼斩左文字"的等级升至MAX，这对尽快削减幻魔王信长的体力相当有利；而回复道具的重要性我在这里就不再多言了。所以依我之见这个魔空空间是一定要进的。而当雅克身上只剩下一个身代木札的时候这就意味着那五颗护体紫魂已经用掉了，而雅克也只剩下一次复活的机会，考虑到后面还有三个Boss，而且无法保证在遇到玛塞拉斯极之前再积齐五颗紫魂，要知道安土城外那场大混战出现紫魂的几率是相当低的，所以玩家在这种情况下也只能战略转移了。

当然撤退时别忘了看看自己在这里坚持了多久并以此推算出斩杀了多少只刀足轻，用达成"修罗"称号必需的三千体减去流程中的一千三百体再减去左马介将要在本能寺魔空空间斩杀的两百五十体再扣除雅克在安土城外斩杀的刀足轻总数，算出差额。等左马介取得"毗沙门剑"之后再依照每三秒一只的魔空空间清场速度来推算出剩余的时间是否来得及补齐这个差额，最后才决定是否放弃"一气"这个特殊称号。在我看来，既然"修罗"称号已经无望了，那么干脆连同"一气"称号一并放弃，这样就可以确保爆机并通过分析爆机后的数据统计来检讨得失，为下一次挑战作准备。而如果不放弃"一气"称号就有可能死在幻魔王信长手下，如此一来连收集战斗数据都作不到，平白浪费四个多小时。

其实在刚开始挑战"鬼难一闪五称号"时我也是放弃了"一气"称号的，虽然我的挑战目标包括了这个称号，但为了检验自己预先制定的战术是否可行，所以我在游戏进行中还是存了盘的，同时立下了两条规矩："一闪"修炼时决不存档，BOSS战时坚持到用掉最后一件回复道具。这样就最大限度地保证了攻略的流畅度和完整性，虽然在通关评价中没有"一气"这个称号，但游戏在实际进行中却是按照以"一气"称号为目标来制定战术的。等数据收集齐了，各种意外情况都遇到了，战术改良了，有把握拿齐"五称号"之后再中途不存档地重打一遍，成功率就要大得多。说白了，"一气"就相当于"现场直播"，而中途存档则相当于"预演"、"彩排"。所以在这里我建议玩家无论手感多糟运气多背成功的希望多渺茫，都要咬牙坚持下去，就当是积累经验、收集战斗数据、磨练心理素质吧。





申 ■真的猛士，敢于直面惨淡的人生，敢于正视淋漓的鲜血。

这次战术调整最大的就是这强制战部分了，以往不追求"一气"称号时还可以碰运气拼几率，死了就死了，读档重来便是，现在则要求一次过，需要考虑的地方自然也就多了起来。比如雅克刚到比睿山时，身上就一盒伤药，又没紫魂护身，却要跟一只嘎恰单挑，挑不赢的话之前十分钟就白打了，以前都是硬闪的，没闪过，死了，没关系，身后就有个破魔镜呢；而现在就要考虑回避的问题了。总而言之就是要"忍"字当头，尤其是敌强我弱敌众我寡的时候。

还是先从左马介来到巴黎以后说起吧。凯旋门螺旋楼梯低层三只撒加特一开始只会出现两只，等玩家切掉其中一只或者时间拖得太久第三只才会跳出来，所以只要与其中一只拉开距离就可以专心地用"弹一闪"来解决另一只，因为它没有远程攻击手段，攻击范围稍广的回旋跳斩和冲刺斩都有很明显的准备动作，留有足够的时间给玩家闪避或防御。当然有时也会出现下面这种情况，即离左马介较近的撒加特还没来得及干掉，离得较远的那只就使用回旋跳斩或冲刺斩冲过来了，这样就形成了两只撒加特贴身紧逼的局面，如果它们连续攻击的话，要知道鬼难难度下这种动作敏捷的敌人攻击欲望是很强烈的，那么就可能出现两种情况：一是防御崩坏，尤其是当它们近距离使用回旋跳斩的时候，防御后产生的硬直时间相当长，要是旁边的家伙再抓住时机来记狠的，那左马介的处境就不容乐观了；二是会导致玩家无法决定先闪哪只，因为鬼难难度那点"一闪"判定持续时间逼得玩家必须集中精神观察敌人的动作，而在如此近的距离同时观察两名敌人的动作，至少对我而言是力不从心了。在这种情况下如何尽快和其中一只撒加特拉开距离就成了当务之急，如果两只同时在左马介的正前方还可以使用侧移来闪避，而被左右包抄时就只能用"足蹴"踢开其中一只了，最好是趁这两只撒加特刚完成攻击动作还处在收招硬直时踢，不然很可能被另一只偷袭。只要能保持这种一近一远的站位，那么这场战斗就没什么波澜可起了。

地下水道一区那两只挡在通往控制室的路上的佐尔瓦姆，动作快的话第一只会直接落在左马介身后，堵在门口的另一只只需使用前冲斩（跑动中按□键）即可将其劈退一段距离，这点距离足够左马介挤进门去了。其后堵在第二区需要输入密码方可开启的门前的那只佐尔瓦姆也可如法炮制。而在左马介与米歇尔合力推动大木球时前来捣乱的撒加特和撒威依特也没有必要硬拼，因为这里的敌人是杀不尽的，还不如让米歇尔专心推动木球，左马介负责牵制和防御，至于途中那瓶鬼药嘛，就当没看到好了，反正也派不上用场。

巴黎圣母院地下传送之间那场强制战就比较凶险了，多鲁迪基奥绝大多数

招式是没有“弹一闪”判定的，就算使出“转身横扫”那招，玩家还要拼光圈的出现几率，这家伙攻击力又高，被砍到超痛，还会追打，跟它比起来之前那两只多鲁多只能算是开胃菜。不过好在场地够大，我们可以趁其使用纵斩时和他慢慢玩“避一闪”，所以只要不被逼到墙角就好。要不就留一只多鲁多下来再变身为鬼武者用“鬼一闪”切掉他，不过这还是要看运气的，要是那只多鲁多磨磨蹭蹭地不肯配合那这五颗紫魂可就浪费了。求人不如求己，依我看还是老老实实地用“避一闪”吧。还有一点要记住，千万千万不能上台阶，因为高低差的缘故，即使明智左马介秀满作出了“一闪”的动作也不会出现白光的，这可是用四包救急箱和一瓶秘药换来的惨痛教训啊。

至于雅克那边，考虑到刚开始那只嘎恰比较笨，光兜圈子不出招，即使挥动铁球也没个准头，经常往莫名其妙的地方砸，这时候就要用“鬼缚”加以引导，虽然LV1的鬼之笼手尚不足以抡起这个庞然大物，但将其扯得来面对雅克还是轻而易举的。至于它的准头嘛，只要它肯使出纵斩这招，具体落点我们就不再追究了，因为“一闪”时机把握得好的话这铁球就没落地的可能了。可能有人要问，既然不在乎它攻击的方向，为什么还要把它扯得来面对雅克呢？这个嘛，根据我的经验，在它面对敌人时使出纵斩的几率要略大一些，它越早使出纵斩我们也就越早收工，时间宝贵呀同志。

米歇尔在圣米歇尔山修道院的几场战斗没什么补充的，敌我差距太过悬殊，要想保命就只有一只一只引出来打，可以这么说，既然再过一百年，这种打法也不会有大的改变，充其量有细微的调整。比如第一个区域，我原本习惯把敌人勾出来以后往左边的斜坡上引以躲避科布拉的幻魔弹，后来才发现高低差会影响玩家对“弹一闪”时机的判断，地势比较狭窄很容易被“围炉”，所以现在都宁肯多走几步也要把敌人引到斜坡上面更平坦而且更宽阔的阳台上来。第二区域的顿嘎恰笨拙依旧，因此以牵制为主的打法没有变化，但武器则要由突击步枪换为榴弹枪，突击步枪虽然能有效遏制顿嘎恰的动作，但是要持续射击才能发挥效果，如此一来很容易被一旁的巴萨偷袭，或干扰亨利靠近台阶；而榴弹枪却可以一击就使顿嘎恰陷入较长时间的硬直，使得米歇尔得以腾出手来驱散空中的巴萨。此外米歇尔的站位可以略往大门右侧靠些，这样当亨利出现在屏幕内时就意味着米歇尔可以直接转身开门而不必像以前那样等亨利踏上台阶。



第三区域不能求快，有些时候还要往后退以拉开敌人之间的距离以形成一对一的局面避免被围攻，尤其是面对撒威依特的时候。除了进门就遇到的那两只撒威依特，其它的敌人我都是一听到风吹草动就赶紧后撤，因为这里的基尔佐鲁姆通常是两只一前一后出来的，如果在第一只刚冒头的时候米歇尔继续往前冲第二只就会紧跟着往外钻，而如果米歇尔往后退的话第二只就不会出来了，给人的感觉就是这条道是分了区的，你不进入特定区域，那么所属这一区域的基尔佐鲁姆就不会出现。当然撒威依特的情况例外，这些家伙有时会两个一起跳出来，不过还好这些家伙的移动速度不是同步的，总有一快一慢的情况，米歇尔退得越快越远就越能拉开它们的距离，争取一对一的机会，更搞笑的是有时候落在后面的那只撒威依特追着追着就呆在某地不肯前行了，直到米歇尔把前面那只解决以后才会如梦初醒般杀将过来……呃，这真的不是BUG么？

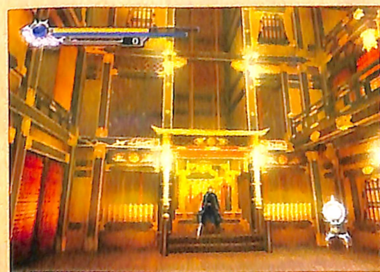
酉 ■满堂花醉三千客，一剑霜寒十四州。

应该说整个流程中最耗时间的一个环节就是“一闪”修炼了。运气好的话可以在十分钟之内搞定，反之则可能要半小时以上甚至更多的时间。而且最令人沮丧的是在这个环节付出是难以预估的，至少我们在巴黎圣母院地下的冥界回廊杀巴兹攒赤魂强化“红具足”或是在安土城外第二区域平台屠杀刀足轻时都大致明白需要多少时间才能达到目的，而在这里，在海底神殿大厅的破魔镜前，我们只能默默地祈祷，希望这次的运气不要太糟。

说到战术的改良，初级修炼还是老样子，出场敌人都是杂鱼中的杂鱼，如果做不到一次过的话去把《幻魔征伐之道》抄一百遍先。中级修炼则要开始注意提前量的问题了，尤其是三目的下攻击，以往都说要等到其右臂收到底的瞬间按下□键，这种说法在普通以下难度是正确的，在困难难度或许还有效，鬼难难度么，还是把《幻魔征伐之道》的相关段落屏蔽了吧。在两只敌人通常出现的场合，我以前的建议是由易到难，现在则改为由难到易。因为如果无法在超出所能承受的扣血底线前达到预期目标，即使干掉了较弱的那只也无法保证剩余的体力足以支撑明智左马介秀满达成目标。显然这种表述方式有些拗口，我还是举个例子来说明吧。比如上级修炼中多鲁多与兹莫的组合，我所预设的心理承受底线是在解决这一组之后体力至少剩余25%，不然除非人品爆发，否则很难通过紧随其后的暗傀儡与科布拉的组合，如果这条底线被突破，那么我就直接退出修炼重新来过以免浪费更多的时间。而在料理当前这对组合时我现在都是先找多鲁多，因为兹莫的右爪重拍简直就是为“避一闪”量身定作的，而且即使“一闪”发动失败对其造成伤害也不会象像多鲁多那样变换攻击方式，相对而言更易解决。也就是说，如果干掉多鲁多之后明智左马介秀满还剩下30%的体力，那么以5%的代价干掉兹莫还是有可能的，大可继续坚持下去；而还没干掉多鲁多损血量就已经超过75%，那就没必要作无谓挣扎了。除此之外还有其他考虑，当敌众我寡的局势转变为势均力敌时，我不知道别人会有什么反应，至少我是会有如释重负的感觉，其具体程度视明智左马介秀满当时剩余体力而定，然而无论如何，终究还是有所懈怠的。这弦一松，难免会给敌人可乘之机，在这种情况下我自然是更愿意面对一个相对较弱的敌人，所付出的代价也不会太过惨重。

前面所提到的运气好是指一次性过关。（坦白说打了这么多次鬼难一闪，一次过关我只遇到过一次，所以黑羽织入手之后我就立即存档然后冲出门去买体育彩票，可惜一注未中，据我事后分析很有可能是当天的运气配额在“一闪修炼”时就用光了的缘故。）通常初级修炼能够一次过，中级修炼两次过，上级修炼三次过，我就认为自己是正常发挥了。按照这一二三的顺序打下来，花在修炼上的时间也不过二十分钟左右，所以玩家们大可不必因一时受挫而气馁烦躁，心态一定要放端正，以免浪费以后可能出现的机会。写到这里我忽然发现自己很有从事中学政教工作辅导青春期叛逆少年的潜质，这可能跟我是过来人的身份有点关系。好吧，接下来是重点难点讲解部分。

作为一闪修炼里惟一需要发动两次一闪才能解决的敌人，富狱无疑是值得重点关照的。破甲的第一击还是跟以前一样，趁其朝斜上方挥棒时用弹一闪解决，第二击就要谨慎些了，因为被棒球小子的大棒子敲到可是很痛的，哪怕左马介穿着防御力已被提升至极限的红具足。所以我建议使用“避一闪”，富狱这家伙是典型的勇猛有余灵敏不足，出招极慢，尤其是挥棒纵砸这招，其速度跟兹莫的右爪重拍有得拼，而且横向攻击范围比兹莫还窄，使得我们有足够的时间和空间站位、构架和闪避。惟一的问题是这家伙的智商，作为膀大无脑的典型代表，这家伙和嘎恰一样经常莫名其妙地朝左马介的身侧打去，搞得我一头雾水，你可别跟我说人家练的是御剑术。而左马介又没法像雅克那样用“鬼缚”来引导对方，只好勤快点多跑路了。对付之后登场的嘎恰就不要再等它使出振臂横扫那招了，保险归保险，但出现几率实在太低，我们没那个闲工夫等它磨，像雅克在比睿山对付它那样，“避一闪”直接斩杀之。顺带补充一下，嘎恰通常是不会直接使用纵砸的，而是先抡







着铁链在空中甩个小半圈再当头砸下，所以在站位时要先把那小半圈的攻击范围给考虑到。

上级修炼的敌人在一对一的场合都不足为惧，至少对那些达成过“鬼难一闪四称号”的玩家而言是这样。多鲁多和兹莫的弱点太明显了，没什么好补充的，这里要说说暗傀儡和科布拉，这两种敌人的动作模组是完全一样的，无非就是攻击范围略有不同罢了，为节省篇幅，这里仅以暗傀儡为例。这家伙的三连斩是先左横斩再右横斩最后以纵斩收招，当然其间有可能变招为突刺或蓄力幻魔弹，但这两招的出现条件是左马介与暗傀儡之间的距离超出了三连斩所能及的攻击范围，所以只要隔得不是太远，变招的可能性可以说是微乎其微。别看着这家伙剑耍得花哨，其实这三连斩的破绽是很大的，前两刀都只有九十度角的攻击范围，最后一刀更是一条直线，玩家只需要作小幅度的挑战，那家伙就别想沾到左马介一根毫毛，而且我们还能利用它必定先出左横斩的特性引诱它使出三连斩这招而不是其它攻击方式浪费我们的宝贵时间。具体操作就是冲上去贴身紧逼跟它来个零距离接触，记得位置要略偏左一些，这家伙逼出左横斩，然后您就操作左马介往它右边跑，跑出那九十度角的攻击范围即可；接下来它就该出右横斩了，于是又跑出来，这回不单要跑出右侧九十度角的攻击范围，还要把紧随其后的纵斩的攻击范围一并考虑进去，提前站好位置，等它把剑举起来那就别犹豫了，算好提前量直接闪吧。

应该说《鬼武者 3》的物理引擎还是有很大调整余地的，最起码要把武器穿人这个BUG修正过来。比如敌人甲站在敌人乙身后，玩家虽然不用担心甲突然出现在所操作角色面前，却要提防甲的武器穿过乙的身体伤及所操作角色。拜这个BUG所赐，玩家们在制造局部均势时不得不把攻击范围较广的那个敌人引诱到所操作角色的正前面。之前我说在一对二时要优先解决较强的敌人也有这方面的考虑，貌似在一闪修炼里敌人的攻击力和攻击范围是成正比的。在《幻魔征伐之道》中我建议玩家在面对多鲁多和兹莫时第一时间解决兹莫，如果失败则拿多鲁多当肉盾挡住兹莫，现在回想起来在第一时间解决兹莫的成功率太小，不如直接跳过这个步骤。暗傀儡和科布拉的组合也是这样，把科布拉放前面，这样身矮臂短的暗傀儡就毫无用武之地了。但因此而大意，这家伙的幻魔弹也是能穿人的，隔得远了还是能打得明智左马介秀满措手不及的。在调整敌人的站位时，多鲁多我通常是不敢动它的，以免它转入螺旋剑状态；兹莫可以用“足蹴”来使之后退；而暗傀儡和科布拉则可以使用弓箭将其逼退，反正在“一闪“修炼中弓箭是无限的。

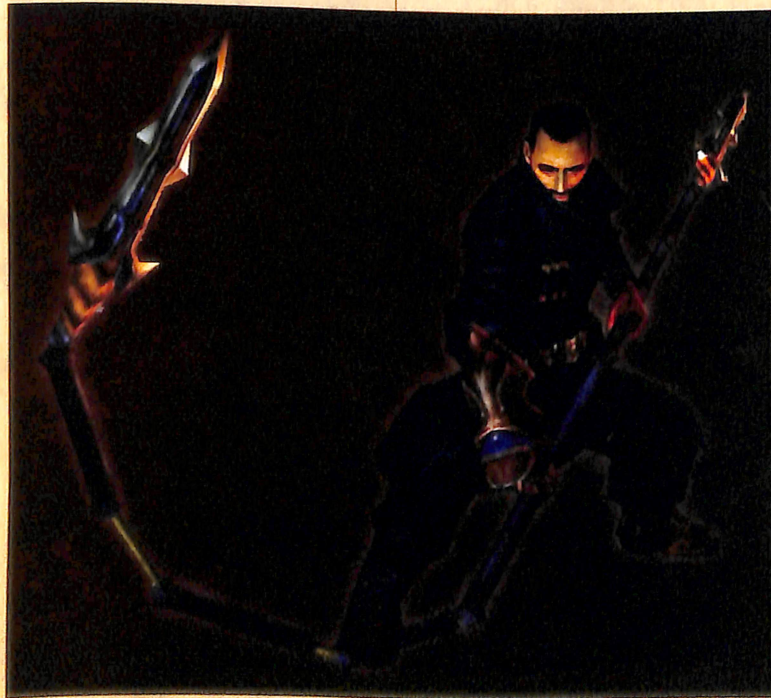




戌 ■老魔小丑，岂堪一击，胜之不武。

本章节的重点是如何尽快削减BOSS的体力，一闪时机则没什么好说，都在《幻魔征伐之道》里详细讲解过了，再炒一遍冷饭就有凑字数的嫌疑了。

先从森兰丸说起吧，本能寺之战可以直接“鬼武者变身”，这样就无须考虑是“弹一闪”还是“避一闪”了，再说那五颗紫魂留着也没什么用，到了巴黎还不是照样烟消云散。海底神殿那一战左马介大可直接用战术壳将其轰至渣，再以“弹一闪”完成最后一击即可。根据我的测试，要扣光这家伙的体力总共需要LV2的“战术壳·天”两记、“战术壳·雷”两记、“战术壳·风”两记、LV1的“战术壳·空”一记，之所以不同“战术壳·炎”是因为这招攻击范围小、持续时间短，很容易被速度与跳跃力大幅提升的幻魔森兰丸躲过，平白浪费鬼力倒是其次，关键是时间。另外这家伙吸收魂魄后体力会有所恢复，所以不能让他吸到魂，然而这时左马介的鬼之笼手还未强化过，吸力不够，只能靠“青羽织”了。因为跟幻魔森兰丸抢魂的最终目的就是让他吸不到魂无法回复体力，所以当他一停止吸魂就要抓紧时间冲过去放“战术壳”，那些漂浮在空中的魂魄就当没看到好了。在巴黎艾菲尔铁塔再次遇到他时虽然这家伙的体力增加了不少，但成长速度终究比不过贵为主角的左马介，与前一战相比反倒轻松得多，装备上“紫羽织”，LV3的“战术壳·天”四记，“战术壳·雷”四记，“战术壳·风”一记，放完之后就可以换打刀准备“一闪”了。天双刃和雷斩刀的“战术壳”都要命中目标以后才会消耗鬼力，所以不必像前一战使用疾风刀和空牙刀的“战术壳”那样谨慎。此外考虑到这家伙本来就是五短身材，调制后附加的武器小巧依旧，想让他使出上斩、跳跃袈裟斩和跳跃回旋斩这些具有“弹一闪”判定的招式最好离得近些，相隔距离最好不超过左马介的身高，以免他自觉受辱用幻魔弹泄愤浪费我们的宝贵时间。



接下来是能者多劳的玛塞拉斯极了，这位BOSS在系列中的登场次数都快赶到最强杂兵巴拉瓦夏（红牛）了，依然任劳任怨地执行任务，这就是量产型机体的宿命啊。不过这位仁兄刚登场时还是颇令我感到棘手的，或许是他算准了雅克未必能赶在进琉璃堂之前凑齐五颗紫魂的缘故吧，更何况在中途不能存档的情况下我们是不可能把能当替身木牌用的五颗紫魂用来对付他的。不光是他，所有的BOSS战我都不主张利用“鬼武者变身”来削减其体力，在几分钟和一块替身木牌之间我还是能毫不犹豫地作出取舍的。如此一来，原本是发六记LV1“战术轮·炎”加“鬼武者变身”的强大火力就只剩下三记“战术轮·炎”了。不过没关系，那琉璃堂天井正中不是有只“鬼萤”么？把玛塞拉斯极的盾牌打掉以后放完“战术轮”就靠这只“鬼萤”慢慢蹭血吧。也用不了多长时间，炎蛇剑抽个二十来记足够了。因为即使是同一把武器使用不同攻击方式对敌人造成的伤害也有所差异，所以我抽了玛塞拉斯极这么多次，有时候二十三鞭就抽死了，而有些时间则要二十七鞭，当然这是在非一闪模式下测试出的结果，所以在一闪模式下我通常都是抽足三十鞭，宁可错杀一千，不可放过一个。入手“紫羽织”后就没必要算得那么精细了，“紫羽织”加三段蓄力，五记LV3的“战术轮·炎”破盾，然后又各是五记LV3的“战术轮·雷”和“战术轮·冰”，连鬼药都不用，直接把体力扣光，此始至终让他出不了招。如果不放心的话还可以用“橙羽织“确认一下。左马介在本能寺魔空空间遇到他时就没必要再三段蓄力了，因为天双刃和雷斩刀对单体的杀伤力都是很强的，利用玛塞拉斯极周围的基尔佐鲁姆发动蓄力一闪，破盾，然后换“紫羽织”，一口气把天双刃、雷斩刀和地轰斧的“战术壳”轰出去，然后再换“黑羽织”完成最后一击。之所以用地轰斧是要靠其大范围“战术壳”令周围的基尔佐鲁姆倒地，这样左马介换上“黑羽织”之后才有足够的时间蓄力而不用担心被这帮杂鱼中断。

写到这里我才发现把基尔丹斯坦改装的法国陆军专用垃圾桶给忘了，真是抱歉得很。在凯旋门天台的第一战直接用“战术壳·天”拆机枪，两挺拆完后再吸魂，这样可以多赚点赤魂的Combo值，利用补充的鬼力再发一记“战术壳·天”打到本体上，然后是“战术壳·雷”和“战术壳·炎”各两记，换刀，一闪，收工。在巴黎艾菲尔铁塔第一展望台的第二战就别打了，破坏动力核晶之后直接走人吧，时间宝贵，而且这里的撒威依特可比与玛塞拉斯极同台演出的基尔佐鲁姆难缠多了。在这儿顺带把本多平八郎忠胜一并交代了吧。“弹一闪”不是很熟练的话呢就用前面章节提到的无赖打法，其实那家伙的转枪、打上和连续突刺都是很容易防住并发动“弹一闪”的，而且“一闪”判定持续时间和本能寺的森兰丸一样是无视难度，任何难度下都一样，所以值得注意的也就只有那家伙突然变招用脚踹人了。基尔丹斯坦的打法也没多少可补充的，索性把这三个杂鱼集中处理吧。这场战斗中惟一需要注意的就是站位。一定要站在两只尼罗科布拉中间，这样才能确保发动蓄力一闪时明智左马介秀满是先砍中尼罗科



布拉再击中基尔丹斯坦，否则就会有生命危险。而每使完一轮蓄力一闪之后就要立即边蓄力边退回两具铠甲中间，打出的魂魄都不要管它，除非是蓄力已满三段而基尔丹斯坦仍未将魔力注入其中一具铠甲之中。当基尔丹斯坦使出“时光倒流”时不要急着往角落里跑，一味乱窜只会令自己陷入绝地，最好先看准“黑洞”在房间里所处的方位，再朝反方向的角落里跑，这样才不容易中招。

因为打定主意不主动使用“鬼武者变身”，所以雅克在对付卡特鲁德时就比较费劲了。因为雅克打到这儿顶多拿到三颗鬼石，武器也只升级到了LV2，而卡特鲁德又是出了名的皮糙肉厚，虽然我们可以靠两段蓄力来减少鬼力消耗，但想仅凭这点鬼力就轰掉其头部的盔甲无异痴人说梦。不过好在头顶有只“鬼萤”，可以连打带跑地跟卡特鲁德磨时间，而且卡特鲁德的体力见底时头部的盔甲会掉落，这样雅克也不必象之前对玛塞拉斯极那样边默数边出招了。因为“战术轮·炎”是无法令卡特鲁德产生硬直的，所以如果不看准时机出招的话就会出现雅克正砍得起劲、卡特鲁德“嗽”地一声就冲出场地另一头的情况，其实“战术壳·天”和“战术壳·雷”也无法令卡特鲁德产生硬直，只不过左马介动作比较快，通常能赶在卡特鲁德逃走前完成整套动作。偏生“战术轮·炎”最后一击的威力又是整套动作中最大的，所以使用“战术轮·炎”的最佳时间就是在卡特鲁德口吐冻气无法动弹时。“战术轮·雷”和“战术轮·冰”因为持续时间短所以不易落空，也就没什么注意事项。鬼力用完之后就只能用“鬼缚”勾住卡特鲁得的头部盔甲用手枪连射了，慢是慢了点，但雅克也不必与其近身肉搏了。此外最好装备有“黄羽织”，这样要是能在手枪连射时打出青魂来就可以再度使用“战术轮”了。之后在圣米歇尔山修道院那场战斗就没这么讲究了，集中火力打头，打掉头部的盔甲后用“橙羽织”确认体力残余量，闪之。因为我都是等到卡特鲁德使用冲撞那招时才发动一闪，所以这时距离和视角就显得相当重要。离得近了，没有足够的时间作出反应；退得太过靠后又会挡住摄像机镜头而无法判断彼此间的距离更无法算出提前量。因此我选择的站位都是在卡特鲁德所在位置到场地边缘这段距离的中间位置，在这个位置摄像机的角度正巧是俯瞰全场的，而与卡特鲁德之间的距离也足够左马介摆好姿势准备一闪。

贝卡多娜的体力值是很少的，用“缚战术”很容易搞掉，但前提前提是雅克要能够绑住她。这女人不但喜欢跳来跳去，而且还经常在雅克身边摆POSE，用“鬼缚”去绑她吧，不但会避开，还会分身来战。遇到这种情况我就只能抱头鼠窜了，因为这套连招如果防御的话那么等他们打到最后一击那是肯定要破防的，除非你有把握抓住前几击的机会发动“弹一闪”中止她们的动作，反正我是没办法啦。所以想要绑住她就只有等她出招了，介时也别管蓄力到几段了，能绑住就成，手枪连射不是削减其体力的主要手段，及时放出“缚战术”才是关键。其实只要玩家沉得住气，这女人没多大威胁，获胜的关键就是不能急，一主动进攻她就分身，这一分就算雅克避过了她们的全套连招也得耽搁不少时间，再说这个场景本来视角就不好，能否安全回避也成问题。总而言之，小不忍则乱大谋啊。

最后只剩下幻魔王信长了。人类形态，老规矩，“紫羽织”加三段蓄力，每把武器依次拿出来轰五记“战术轮”，喝瓶大鬼药，再放两轮，“橙羽织”确认剩余体力，换挥动速度最快的“鬼之鞭”，一闪，换人。到幻魔界之后别急着冲上去，最好是蓄力满三段以后再砍，这样砍魔壳虫时出现的魂要多很多，大概是不蓄力直接砍的两到三倍，反正砍出的魂相当于一颗紫魂的量。而且用蓄力斩也比跳斩安全得多，不用担心那四只浮游炮突然给你来一下子，因为那四只魔壳虫这时候都在给幻魔王当盾牌的。砍满五轮，变身，劈掉三只魔壳虫，坐等变身时间过去，放心，在鬼难难度下是等不了多久的，然后继续砍，这时就别用蓄力斩了，因为要留着一只魔壳虫，所以严禁变身，用蓄力斩只是浪费时间，远不如跳斩实用。当然幻魔王双脚着地时还是要有所收敛的，最起码要绕到其身后再砍，要知道这家伙的三连斩不但范围大而且第二击必定破防，正面交锋是没有好下场的。鬼斩左文字到手之后要扣光幻魔王的体力真是太容易了，怕得就是这家伙体力被扣光以后恼羞成怒耍无赖用火球连射和火焰撞击来拖时间，更要命的是我对这种赖招没有应对良策，即使左马介与其贴身而立，他想耍无赖时也坚持不会用威力更大同时也更难躲避的铁拳四连击，对此我真是哭笑不得，惟有痛骂负责编写AI的程序员泄愤怒。在《幻魔征伐之道》中我曾建议等幻魔王使用“双手叩击”这招时再闪之，后来发现铁拳四连击的最后一击实际就是“双手叩击”的简化版——紧接着第三击“升龙拳”使出而不是先双手举起再轰下。如果有把握避开前面三连击并赶在幻魔王重拳轰出前接近他的话，倒不妨一试，最起码发动“一闪”的机会要增加不少嘛。





亥 ■曾经沧海难为水，除却巫山不是云。

前些天穷极无聊地把《新鬼武者》的“超鬼难”难度圆满了——全员“极”，全图鉴完成，全“鬼武侠”金牌获得，体力、鬼力、心力全部加到满，就连强化到30级就够用了的防具也全都灌满了赤魂，装着全套“龙神护符”在魔空空间修炼“返一闪”之余不禁仰天长叹：“大好头颅，谁人砍之？”将《鬼武者3》评为系列的巅峰之作可能会有玩友跳出来找我理论一番，然而若是说此乃难度最高的一作想来没人会有异议，尤其是当你面对《鬼武者2》“一闪”难度敌人那弱得近乎挠痒的攻击力或《新鬼武者》在仓库里堆得快发霉的回复道具时。不知您可曾有过在凌晨四点半睡半醒间随手击落人剑合一俯冲急刺的幻魔王信长或者带满了心药全程以“鬼武者”状态从明智家跑到天守阁的经历？纵观《鬼武者》系列正统四作，现在大概也只有《鬼武者3》的“鬼难·一闪”五称号挑战才会令我有手心出汗的感觉吧。“最强最恶”的不是这篇攻略，而是《鬼武者3》这款游戏本身啊！

方寸间的音乐之美
——顶级HIFI耳机简介

在上次和大家对于HIFI耳机进行了常识介绍，并推荐了一些入门HIFI耳机给各位玩家之后，有不少玩家对于顶级的HIFI耳机十分感兴趣，在此笔者也向大家简单介绍一下现在世界上的顶级发烧耳机。经过了上世纪80年代的HIFI音箱热之后，这些年HIFI耳机逐渐流行。毕竟耳机受空间、条件限制较小，对他人的干扰较少，投资也相对较低，因此近5年来，世界上最顶级的发烧耳机厂商和品牌也逐一进入了中国。

德奥篇

奥菲斯

可能是世界上最好的耳机！



奥菲斯

说起顶级的发烧耳机，烧友们第一个想起的绝对是售价高达199999元的奥菲斯(相信你的眼睛，没看错！就是20万差1块钱)。作为森海塞尔的旗舰，可以说奥菲斯的存在使得森海塞尔隐隐成为名气最响亮的耳机制造商。奥菲斯是静电耳机，全套包括耳机和耳机放大器，全部使用手工制作，总产量在500套左右，森海塞尔曾经进行过国内的奥菲斯环游试听，笔者也曾经有幸听过。笔者认为作为奥菲斯而言，讨论性价比是没有什么意义的，毕竟这款使用音乐之神命名的耳机本身就是艺术品和顶级耳机的结合体。它的声场开阔自然，最大限度地消除了耳机的头中效应，高中低频段浑然一体，并且带着高贵典雅的音色，绝对是耳机的顶级水平。让聆听者忘记时间的存在，拥有这个耳机是奢望了，不过有机会的话，强烈建议你去感受一下吧！

小贴士 静电耳机不同于我们熟悉的动圈耳机，它的振膜处于变化的电场中，振膜极薄，精确到几微米级(目前STAX新一代的静电耳机振膜已精确到1.35微米)，线圈在电场力的驱动下带动振膜发声。静电耳机可以带来动圈耳机所不具备的细腻音色，并且搭配有专用的放大器。

HD580、HD600、HD650

参考售价

HD650	2700元
HD600	2200元
HD580	1500元



HD580


HD650

奥菲斯虽好，但是毕竟是可望不可求的东西，体现出森海塞尔实力的，还是它在最近10年中先后推出的3代动圈旗舰产品：HD580、HD600和HD650，三者的外观一脉相承，不过声音还是有所区别，HD580声音温暖，充满了朦胧美，虽然有些黯淡，但是能让CD唱片发出LP唱片的音色来，尤其是充满了沧桑感的中频表现，仍然令很多耳机发烧友痴迷；相比HD600声音则要宏大凌厉不少，仿佛将一整支交响乐团呈现在了面前，无愧"动圈耳机交响之王"。HD650则可以说是修正了580和600的极端之处，能够良好的表现各种类型的音乐。总的来看，从这3代旗舰的处理来看，森海塞尔的设计师已经突破了传统德国声的局限，在耳机中溶入了自己的声学理念，使得580、600、650形似而声不似，但是宽大的声场、冲击感很强的低频等等森海塞尔所独有的东西却保持了下来，难能可贵了。

DT880

拜亚动力在国内也有广泛的支持者，不过拜亚动力绝对体现了传统德国厂商的特点，它的产品线更新极慢，几乎几年才有一个新的高档型号面世，更多时间里面是在对原有型号进行改进，例如现在的旗舰DT880是上世纪80年代初面世的监听耳机DT880S改进而来。而且拜亚动力很少有什么惊人之举，最高端的耳机也维持在2000元上下。拜亚动力的声音也一直保持德国声的严肃和直白。DT880除了高频稍亮之外，几乎可以说是完全平衡的耳机，高中低3段没有什么明显的缺陷，但是也毫无感情色彩可言，烧友们对于这款耳机的评价绝对是见仁见智的，毕竟完全真实的声音很多时候也不适合欣赏音乐。

参考价格 DT880 1900元


DT880

小贴士 和音箱的功率放大器道理类似，对于高档耳机而言，无论低阻还是高阻，灵敏度高低，它们的失真都是极低的，因此需要专用的耳机功率放大器来驱动，才能得到满意的效果。耳机功率放大器根据使用放大元件的不同有胆机(电子管)和石机(晶体管)之分，还有前胆后石等复杂的设计，对于耳机发烧友而言，玩好耳机功率放大器和耳机的搭配也是必须的。

Edition 7和Proline 2500

参考价格 Proline 2500 3400元



Proline 2500

Ultrasone(极致)在国内还是个知名度不高的德国品牌，但是毕竟制造了顶级的限量版动圈耳机之一：Edition 7，售价达到了惊人的大约3000美元，不过据我所知国内还没有人拥有这款耳机，它的实力究竟如何，可惜还不得而知。不过它的非限量版的动圈耳机Proline 2500笔者是国内不多的几个拥有者之一。Ultrasone可以说是德奥耳机的另类，它制作的低阻耳机较多，而且虽然声底还是德国式的严谨，低频却做的和美国耳机一样的突出，外观也一点不严谨，绝对够另类。不过Ultrasone耳机采用的专利技术的确能够有效地加宽声场，proline2500的声场宽度绝对是可圈可点了。

K1000

AKG这家奥地利老牌厂商，可以说和拜亚动力、德国歌德一起算是德国声的捍卫者了，不过这些年也有向森海塞尔路线靠拢的趋势。AKG和拜亚动力的区别，有人形容为柏林爱乐和维也纳爱乐的区别，我认为很是恰当，总的来看，AKG耳机比拜亚动力耳机更追求声场的宽广和中频的表现，但是高频和低频又都有所收敛了，总体的平衡性虽然稍逊于拜亚动力，但是音乐性和耐听上还是更胜一筹。另外AKG的耳机特别难于驱动，也是无数玩家头痛的地方，比如它的旗舰K1000，与其说是耳机，不如说是头戴式的音箱，不仅使用了音箱的接线，而且灵敏度奇低，需要推箱子的功率放大器才能良好驱动，令无数玩家望而却步了。但是K1000的音色绝对可以用晶莹剔透来形容，加上接近音箱的真实声场，在小编制古典和歌剧人声上，绝对是远远甩开了一般的高档动圈耳机。

参考价格 K1000 5500元


K1000

美国篇

Er4

Etymotic(音特美)公司的Er4系列耳机可以说是最早被国内烧友接受的高档动圈耳机，大家都亲切的称呼它"小四"，Etymotic是一家以生产助听器为主的专业厂家，Er4虽然其貌不扬，但是却拥有非常优秀的解析力和几乎完美的音色平衡，在很多程度上，它声音的纯净度还要高于DT880，因此被很多玩家追捧，不过虽然Er4有随身听专用的Er4p这个型号，但是他对于前端器材和唱片近乎残酷的揭示能力，并不适合用素质一般的随身听听流行唱片的烧友。

参考价格 1900元



Er4

小贴士 压电式耳机是利用压电晶体在电场作用下产生振动，带动膜片发声的原理工作的。一般的压电晶体是多晶的，发声尖利多用作蜂鸣器，而制作耳塞的压电晶体是特制的单晶体，发声性能优良但是造价高昂，多用于助听器以及高档耳塞。压电式耳机在高频和声音解析力上相比动圈耳机具有一定优势，但是由于体积问题一般只能用于入耳耳塞，而且发声频响范围相对比较窄，因此高档的压电式入耳耳塞大多使用了双单元。

PS1、RS1和Mpro

说起美国的HIFI耳机，首先想起的自然是Grado(歌德)了。Grado和欧洲日本的厂商都不同，这家Grado姓的家族产业，始终保持着手工作坊式的生产，而没有机械化的生产线，产品型号和产量也非常有限，但是这并不妨碍它成为世界上最成功的耳机厂商之一。其中PS1是特别定制的顶级型号，售价超过了10000元，2005年中国才有了首个用户，具体的声音还不清楚。但是木头外壳的RS1在国内的数量却不少，RS1可以说是美国耳机的代表了，精致的红木腔体，但全手工制作又略显粗糙，声音充满了活力动感，冲劲十足，但是和低端的歌德耳机比，又不显得那么浮躁，人声也是热情饱满，属于公认的最好的人声回放耳机之一，在播放流行和摇滚上面，RS1绝对是王道了，但是狭小的声场和过多的染色也让古典乐爱好者们不屑一顾。而Grado为Alessandro(爱丽丝)代工的Mpro则是拥有和RS1类似的外壳和素质，却发出了完全不同的声音，Mpro声音平衡大气，又不失贵族气质，声场也要比RS1开阔，但是又保持了美国耳机热情的声底，对于几乎所有的音乐都具有良好的表现，可见Grado的设计师并不是做出不平衡的声音，只是他们把自己对于音乐的理解和诠释完全溶入到了Grado的耳机当中。

参考价格

型号	价格
RS1、Mpro	4800元


RS1

小贴士 保养静电耳机要避免聆听动态过大、低频过多的音乐，并且千万要避免受潮！平时最好封在塑料袋里面。

E5C、E4C和E3C


E5C

Shure(舒尔)公司生产的入耳耳塞最早主要用于舞台歌手，你可以仔细观察演唱会或者晚会上的歌手，他们一只耳朵佩戴的入耳耳塞大多数是Shure制造的，虽然Shure和音特美一样同样使用压电式单元制造入耳耳塞，高端型号甚至还使用了双单元，但是音色不像后者那样追求一尘不染的声音，相反和Grado一样活力十足，适合聆听流行和摇滚唱片。另外为了配合PSP，E4C和E3C还制造了黑色的版本E4G和E3G，刚刚在中国上市。

参考价格

型号	价格
E5C	3990元
E4C	2480元
E3C	1550元

UE10、UM2和Super5fi pro

压电式入耳耳塞的生产厂家大多在美国，但是UE（ultimate ears)和Westone公司在国内现在知名度还不高，属于刚刚兴起的品牌。其中UE生产的UE10售价高达1000美元左右，而且需要订做耳模后才能个人订做，不过这也阻挡不住国内烧友的热情，已经开始有玩家拥有了。而UE公司生产的Super5fi pro和Westone公司生产的UM2也同样属于双发声单元的顶级压电入耳耳塞，和er4、e4c、e5c基本在一个水平线了。


UE10

参考价格

型号	价格
UM2	2400元
Super5fi pro	2200元

日本篇

SR007和SRS4040

我首先要提及的是大家可能比较陌生的日本耳机制造商STAX，STAX专门从事静电耳机的研制和生产，它所生产的全部耳机都是静电式的，售价也都较高，不过很多听过静电耳机纯净细腻音色的人都难以接受动圈耳机的"脏"，日本生产的静电耳机音色比较偏清淡，动态的力度稍显不足，但播放人声清唱和小编制古典都有非常优异的表现，其中旗舰SR007更是出色的作品，其瞬态的表现可以让所有的动圈耳机汗颜。


SR007

参考价格

型号	价格
SR007	24000元
SRS4040	7000元

W2002、W1000和L3000


W1000

W2002

铁三角是锐意创新的日本耳机厂家，他们的耳机工艺精良，经久耐用，并且敢于在造型和声音风格上进行变革和创新。说起铁三角耳机，最有名的就是他们的木头系列耳机，使用木头作为腔体的耳机，前面说过的就有RS1、Mpro和R10，但是铁三角的W系列耳机型号最多，经过了W10、W11和W100的探索，铁三角先是推出了使用越前漆工艺的限定版耳机W2002和其简化版W1000，后来又推出了使用英国CONNOLLY顶级皮革包裹木头腔体的耳机L3000。新的铁三角木壳耳机改变了原有W100人声过分染色的特点，声音回归到了平衡自然的路线，但是在人声上又仍然保持了铁三角一贯的细腻感染力。虽然价格不菲，但是兼具收藏和聆听价值的木壳耳机还是得到了不少耳机爱好者的喜爱。

参考价格

型号	价格
W2002、L3000	15000元左右
W1000	3400元

R10和CD3000

SONY耳机制造史上不得不提的经典作品，两者都使用了微生物发酵得到的生物振膜，R10更是使用了特殊设计的实木腔体和高档线材。作为封闭式耳机，这两款耳机的低频响应都很出色，速度很快，丝毫没有混浊感，而中高频则是带有SONY特有的独特音染，虽然有些玩家批评它的声音过分妩媚了，但是不得不承认对于听感是一种特殊的愉悦。作为顶级动圈的R10更有独到之处，它的解析力和瞬态表现直逼静电耳机。


R10

参考价格

型号	价格
R10	订做，约25000元
CD3000	3200元

Qualia 010和SA-5000


Qualia 010

索尼新的耳机系列，定位与R10和CD3000基本相对应。新系列的耳机使用了纳米材料的振膜，为了回放SACD制作，高频响应天方夜谭般地达到了110khz。新的010和SA-1000一改R10与CD3000的独特染色，而接近欧洲耳机的直白音色，而采用开放式设计使得其拥有了宽广自然的声场，在解析力和瞬态上则表现了索尼一贯的高水准。

参考价格

型号	价格
Qualia 010	订做，约25000元
SA-5000	5600元

AD2000

参考价格

型号	价格
AD2000	4900元

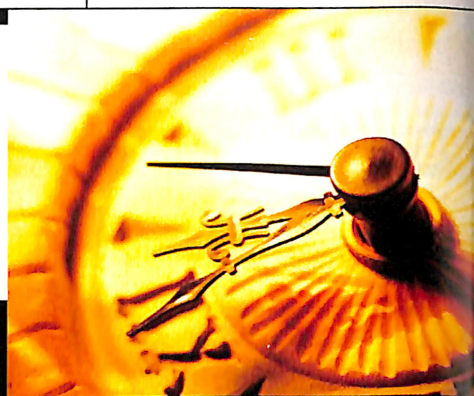

AD2000

制造封闭耳机一直是铁三角耳机的长项，包括W系列的木头耳机、A系列的艺术监听耳机和专业用途的耳机，但是在开放动圈的AD系列耳机上，铁三角也一直没有放弃，新的AD2000作为其旗舰级耳机，一经问世就得到好评，AD2000总体上走的是细腻均衡的声音风格，在透明度上对于以往的铁三角耳机有了很大提高，而且同SA5000偏冷峻的声音风格不同，AD2000声音温暖醇厚，在人声和爵士上都有上佳的表现。铁三角新发布的木壳耳机W5000据说也将采用类似的技术制作。

■ 天之业云

在爱因斯坦的时空中旅行

相对论发表百年纪念



“啊呀！”克罗诺感到脑门一阵剧痛，定睛一看，面前一位白衣少女一脸痛苦地捂着额头坐在地上。

今天是卡尔迪亚王国建国千年庆，利奈广场上气球满天、彩旗飘飘，到处散发出一股喜庆的气氛，遍地是人头攒动、游人如织，小贩们也忙得不亦乐乎。克罗诺从很早就开始期待这个千年盛会，毕竟这不是人人都能遇上的呀！这份期待的兴奋感在昨天晚上被燃至顶点，弄得他在床上辗转反侧难以入睡。今天早上又一直睡到太阳晒屁股才被妈妈叫起，随便往嘴巴里面塞了点东西之后，克罗诺一头扎向利奈广场。

“昨天答应过璐卡，今天要去捧她的场，再晚大概就来不及了。”克罗诺边跑边想。璐卡是克罗诺的死党，两人从小一起玩到大，和克罗诺不同的是，这疯丫头有着一屋子艰深难懂的书和满脑子稀奇古怪的想法。可不是么，昨天又兴冲冲跑来告诉他要趁着千年祭展出她的最新发明——“超次元物质传送机一号”，并一定要克罗诺过来捧场。尽管原本打算趁着千年祭爽爽地玩一通的克罗诺心中有点不太乐意，但想起璐卡昨天来时的一脸期待，实在是不忍扫她的兴。“嗨！谁叫咱俩是从小玩到大的死党呢！”想到此处，克罗诺不禁加快了脚下的步伐，谁知在匆忙中和面前这个同样心急火燎的姑娘撞了个满怀。

“喂！快醒醒！”克罗诺的思绪被这个白衣少女拉回了现实，“真对不起，你没事吧？”少女问道。

“没事没事，该说对不起的应该是我。”克罗诺揉了揉额头回答道。刚打算上去瞧瞧对方有没有受伤，克罗诺突然听到少女惊叫起来，“啊！我的链坠，别告诉我弄丢了，那是我们家的传家宝啊！回去要挨骂了，呜呜”。

“别急别急，一定是刚才相撞的时候弄丢了，我们一起好好找找吧。”克罗诺安慰快要急得哭出来的少女。接着两人四下寻找，终于克罗诺在千年祭大钟脚下的草丛中发现了一丝闪光。

“是这个没错吧？”克罗诺把刚发现的链坠递给少女。

“啊，没错，是我的链坠，它对我很重要，谢谢你啊！”少女终于破涕为笑。克罗诺笑了笑刚想走开，少女在后面叫住了他：“真对不起，我也是来参加千年祭的，可是我这地方我不太熟，你在这里住是吧，能不能……”

克罗诺明白了少女的意思，“OK，没问题，我们一起玩。”少女高兴得跳了起来，“你是个真正的绅士，我叫玛尔，你呢？”

“我叫克罗诺，很高兴认识你。”

“克罗诺？真是个好名字。谢谢你哦，那接下来你带路吧。”玛尔兴高采烈地跟在了克罗诺后面。

克罗诺从门卫口中得知璐卡还在里面调试她的“超次元物质传送机一号”，要稍等片刻才能开放，于是和玛尔先在利奈广场玩了起来。今天的利奈广场可真是热闹，到处都是各种各样的娱乐设施，广场周围还有一大堆奇装异服的人在赛跑，两人玩了一会儿之后，克罗诺觉得时间差不多了，拉着玛尔向北朝璐卡的发明展示地走去。

克罗诺挤入拥挤的人群，璐卡此时正在忙着调试机器，而她的父亲塔班则和众人在解释他们的疯狂发明：“瞧一瞧！看一看！我的漂亮女儿璐卡的杰作，本世纪最伟大的发明——超次元物质传送机一号，站在左边的玻璃亭就会被传送到右边那个，谁想上来试一试？”不过看起来周围的人们好像都不由自主的往后退了半步，看来没有人有胆量去试这对经常搞砸实验的父女做出的机器。

“嘿，克罗诺！”刚调试完机器的璐卡一眼认出了挤在人群中的克罗诺，“你能来我真高兴，不过看来没人敢试这台机器，你要不要试试？”璐卡向克罗诺盼望道。

“听起来好棒哦，克罗诺你一定要试试看！”一边的玛尔插嘴道。

盛情难却，克罗诺一边咕哝着自己的小白鼠命运一边一脸苦笑走进了左边的玻璃亭，璐卡上去打开了机器的开关，传送机发出刺耳的轰鸣声，一阵白光闪过，克罗诺惊奇地发现自己已经站在右边的玻璃亭中。

“哦！真厉害！”台下的观众惊呼，特别是玛尔，开心得简直跳了起来，兴奋地举着手说：“我也要试试！”

“嘿，克罗诺，哪儿找来这么可爱的一个美眉？”璐卡一脸坏笑道。

“真有趣，我一定要试试看，别担心，马上会回来的。”话音未落，玛尔一脚踏进左边的玻璃亭中。“好吧，既然她坚持。”璐卡再一次启动了机器。

不过这次情形好像有点诡异，玛尔的链坠发出了奇异的光芒，“怎么了，我的链坠？”玛尔一脸疑惑地瞧着自己地链坠，突然，好似链坠和机器发生了共鸣，时空被这股奇异的能量撕扯出一个破洞，玛尔被吸了进去。遭遇如此变故，原本喧嚣的广场顿时鸦雀无声，有些意识到危险的人已经悄悄溜走，剩下的和塔班一起眼巴巴瞧着机器手足无措。

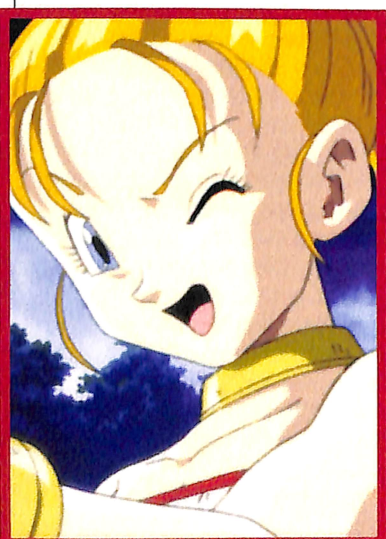
“不会是机器的原因，传送的异常好像是由她佩戴的链坠引发的。”璐卡冷静地分析。这时克罗诺到左亭捡起玛尔留下的项链并走了进去，“克罗诺！你打算跟着去找她吗？听着，这很危险，我并不知道机器会把你传送到何处，但或许这是我们现在惟一的选择。”璐卡说。

克罗诺说道：“无论如何，我不会丢下她不管，我一定要去找她。”

机器再一次被启动，能量被加到最大，时空的破洞再一次出现，一阵蓝光闪过，克罗诺也被吸了进去。璐卡的声音在他身后回荡：“在我搞清楚问题在哪儿之后会跟着来的！”

时间奇异地跳跃着，周围是扭曲的空间，过去和未来在身边不停地穿行，而克罗诺那波澜壮阔的时空之旅，也由此拉开了序幕。





1 科幻游戏的物理内核

以上便是Square制作的著名科幻RPG《超时空之钥》的开篇，同很多朋友一样，笔者也是这款游戏的忠实簇拥者。这款诞生于1995年的作品无疑是日式RPG历史上当之无愧的杰作，也是融合日式RPG泰山北斗——《最终幻想》、《勇者斗恶龙》精华于一身的巨著，集坂口博信、堀井雄二、鸟山明三位巨匠之力不惜工本倾力打造。而这款游戏，除了精美绝伦的画面、异常生动的人物以及被精心打造的剧情之外，更吸引笔者的还是那有据可依的科幻背景和奇想天外的时空旅行，而这些，又与游戏的故事结合得如此完美。

时空旅行，人类一个多世纪的梦想，无数科幻作品的主题，并非是不着边际的幻想，它有着确凿的物理依据。一百年前，一位智者对这个我们早已习以为常的时空提出了一个惊人的论断——时空并非像我们通常理解的那样是平直的，空间和时间会因为物质引力场的存在而发生弯曲，而时空的扭曲提供了我们时空旅行的可能。之后的无数次实验都证明了这种学说的正确性，进而也就证明了时空旅行确实存在的可能性，惟一遗憾的是我们现今的观测手段还无法发现这种自然存在的时空之门且我们现在的技术手段也无法人工制造，但时空旅行理论上确实是可行的，我们或我们的子孙总有一天会找到实现它的方法。

嗟呼！神游海内外，逍遥天地间！对于知识的无尽探索让我们人类又一次摆脱了自然界对我们的束缚，时空之门的封印在人类的智慧面前被轻轻的打开，而当有朝一日时空旅行的权利在你手中的话，你又会拿它来做什么呢？

与苏格拉底对话，与恺撒共饮？去和耶稣一起在耶路撒冷布道，或是与释迦牟尼一起在菩提树下沉思？是去拜访一下在月下"起舞弄清影"的小苏学士，亦或是去洛水边看一看"翩若惊鸿，婉若游龙"的甄姬？或者你只是想去纠正一下轻狂年少时所犯的过失，去和那份曾经摆放在你面前但你却没有珍惜的真爱说句"爱你"？时空旅行赋予了我们无限的可能，尽管这些在我们通常的认识中是多么匪夷所思，但是人类的智慧已经把过去许多被认为不可能的事变成了现实，在飞机被发明之前，许多人认为发明比空气重的飞行器是不可能的，最终，莱特兄弟证明这种想法是错误的。之后，人们认为人类永远不可能超越音速，但是，布克·耶格尔最终证明，这种看起来不可能的事实际上是可能的。飞向月球曾被视为



是幻想中才会实现的事情——但是，阿波罗计划最终实现了这一梦想。我们有理由相信，这种在时间内自由穿梭的梦想最终也会实现，尽管我们这一代不一定能看得到。

2005年是爱因斯坦提出相对论100周年，也是他逝世50周年，为了对他非凡的物理成就和为人类做出的卓越贡献表示纪念，联合国第58次会议通过决议将2005年定为"国际物理年"。我们这里，也借用《游戏·人》的一块宝地来纪念一下这位推动人类文明巨大进步和为科幻文艺和科幻游戏带来巨大启发的科学伟人，但由于《游戏·人》的出刊周期，这篇大体在2005年末构思的稿件不得不挪到了2006年初，希望爱因斯坦和读者都能谅解这份迟来的致敬。

2 时空之旅 从幻想到科学

相对其他科幻文艺热衷的题材，时空跨越是相当年轻的题材，只有100多年历史。但大众对于时空旅行近乎狂热的关注却并非是像我们通常认为的那样，是由爱因斯坦相对论的提出而被引发的，这种热潮来自于一本著名的科幻小说，而这本小说则诞生于1895年，比爱因斯坦在他的《论动体的电动力学》中第一次提到相对论的思想早了整整十年，这一年16岁的爱因斯坦从军国主义统治下专制的德国高中退学，来到了瑞士苏黎世，准备投考苏黎世的联邦工业大学，而在这一年多的准备时间中，年青的爱因斯坦开始渐渐的对物理产生了浓厚的兴趣，为他后来相对论的提出谱写了序曲。尽管爱因斯坦自己并没有提出自己的学说受到了那本科幻小说的影响，但年代上的近似却让人不得不怀疑两者之间的关联。

《时间机器》(The Time Machine)也许是历史上对人类有着最深远意义的一部科幻小说，甚至有些评论家将这本书的出版的1895年认定为"科幻小说诞生元年"。当然这种说法稍微有些极端，毕竟儒勒·凡尔纳有许多名作诞生在其之前，但《时间机器》这本小说对于现代世界的启示作用和作为科幻文学奠基者之一的地位丝毫不在凡尔纳的作品之下，乃至其作者赫伯特·乔治·威尔斯和儒勒·凡尔纳一起被视为科幻文学萌芽时期的泰山北斗。另一方面，因有着强烈的人文关怀色彩，其文学价值和立意也要较凡尔纳的作品高一些。

赫伯特·乔治·威尔斯(Herbert George Wells，1866～1946)，并非仅仅以科幻小说闻名于世，他也是英国著名的历史学家、社会学家和哲学家，著有历史普及著作《世界史纲》，而且因为他对于英国批判现实主义文学的巨大作用，他



赫伯特·乔治·威尔斯(Herbert George Wells，1866～1946)

与另两位作家约翰·高尔斯华绥和阿诺德·贝内持一起被并称为本世纪初英国小说中的现实主义三杰。另外威尔斯还是喜剧小说家、社会小说家、未来预言家和人类学学者。能够获得如此之多的桂冠，这与他文学创作上的高产是分不开的，不仅如此，威尔斯所涉及的文学题材和学科领域范围之广，也同样骇人听闻，在他进行创作的五十三年中，先后创作了一百一十多部作品，平均每年两部著作，其中包括五十部长篇小说，另外还有大量报刊文章问世，涉及各种学科。

作为批判现实主义作家，威尔斯小说有着强烈的社会改良主义思想，并影响到其对于小说题材的舍取，这些都与其特殊的出身和经历有关。

赫伯特·乔治·威尔斯1866年出生于英国肯特郡的布朗利一个贫苦家庭，父母年轻时都作过仆人，父亲约瑟夫后来又一度当过职业板球运动员，在与威尔斯的母亲结婚前用全部积蓄开了一家五金店铺。母亲尼尔则一直给有钱人家做仆人，后来在一家乡绅宅邸当管家。在这户人家位于地下室的厨房里，威尔斯度过了童年时代的许多时日。威尔斯在回顾这段生活时说，当他从地下室狭小的气窗向外观望时，他所看到的是各色各样的鞋子与靴子，仿佛世界就是由那些代表各种社会身分的鞋子和靴子组成的，童年时代形成的这种高超洞察力让他成年之后对于社会阶级产生了深刻的认识。

1880年，由于父亲的店铺倒闭，14岁的威尔斯只好辍学到温泽的一家布店做学徒。但是他在这里的工作没有得到店主的满意，1个月以后他就不得不离开，到萨墨塞特郡当了很短一段时间的小学教师。后来还在苏塞克斯郡的一个小镇上给一个药剂师当助手。1881年4月，他又来到朴次茅斯的一个布店作了两年学徒。令人无法忍受的学徒生活迫使他最终离去，在苏塞克斯郡的一家文法学校得到一个助教职位。

过早地被剥夺学习地机会并没有让威尔斯放弃过对于学习的渴望，事实上，他与他那个时代许多依靠自己的努力最终成材的人物一样，一直在努力创造让自己获得高等教育的机会。1884年他得到一份每星期一个基尼的助学金，进入了英国皇家科学院的前身堪津顿科学师范学校。他在这里学习物理学、化学、地质学、天文学和生物学。其中他的生物学老师是著名的进化论科学家托马斯·赫胥黎(Thomas Henry Huxley)，赫胥黎的进化论思想对他威尔斯后来的科幻小说写作有着很大的影响。(X360公布的第一款游戏也叫《赫胥黎》，不知其中是否有所关联？)1890年他以动物学的优异成绩获得了伦敦大学帝国理工学院



的理学学士学位。从1891年到1893年在伦敦大学函授学院教授生物学。

从1891年开始，也就是他开始在伦敦大学教授生物学时，威尔斯开始为给《星期六评论》等杂志投稿。1893年因患上了肺出血而不得不请假休养，期间为了打发修养期间的无聊时光，开始着手写作短篇小说、散文和评论，同时也开始了科普创作。《时间机器》是他的第一部科幻小说，早在威尔斯学生时代就开始构思，在其修养期间开始着手创作，先是在《全国观察家》上连载，原本只是一些相互之间没有关联的关于时间旅行的设想的连载文章，在1895年他又把这些文章改写为《时间机器》(The Time Machine)的小说发行。此书的出版引起轰动，也奠定了他作为科幻小说作家的声誉。此后，他又陆续发表了《莫洛博士岛》(The Island of Dr. Moreau)、《隐身人》(The Invisible Man)、《世界大战》(The War of the Worlds)、《神的食物》等科幻小说，还写了大量的论文和长篇小说。20世纪以后，除了科幻小说以外，威尔斯还从幽默小说《爱情和鲁雅轩》开始，创作了一系列以《托诺·邦盖》为代表的反映英国中下层社会的写实小说，但都不如他的科幻小说那样有名。第一次世界大战后，他用了一年时间完成了100多万字的《世界史纲》(The Outline of History)，这本著作展现了他作为历史学家的一面。

少年时学徒的经历，使威尔斯形成了一种批判资本主义社会的意识，并且始终贯穿着他的一生。从青年时代起威尔斯就对社会问题表现出热情和关注。1903年他加入鼓吹社会改良主义的费边社，主张通过教育和技术来改造资本主义，认为"通过有计划的社会教育方式，可以逐步改革现在的资本主义制度"。后来，威尔斯因不满于费边社的渐进式改良方式而退社，转而宣扬世界主义，幻想通过建立一个世界性的政府而达到人类大同的境界。第二次世界大战前后，他热情支持进步力量，强烈谴责法西斯侵略。威尔斯曾两度访问苏联，受到列宁与斯大林的接见，访问美国时也曾与罗斯福总统晤谈。威尔斯虽然致力于社会进步事业，但思想基础是资产阶级改良主义，他虽然同情十月革命，却并不赞成无产阶级革命。列宁说他本质上属于资产阶级，他也乐于如此，并无异议。

在科幻小说创作方面，威尔斯和凡尔纳之间有着明显的区别。笔者以前在《游戏·人》上专门为儒勒·凡尔纳撰写的纪念专题中曾经提到，凡尔纳的科幻小说充满着一种18世纪工业革命的社会对于科技发展的近乎狂热的热情，但很少涉及笔下人物内心世界的刻画也不试图去表现科学技术发展带给人的内心冲突。这或许是沿袭法国文学中面面俱到的传统，但带来的直接后果是这种热情略显做作，笔下的人物也千篇一律，没有深刻的内心生活。最终的结果就是凡尔纳的小说成了科技成果的大展览，成了对未来的预言书。

而威尔斯的科幻小说则正好与凡尔纳相反，他对科学技术对于人类生活的影响更感兴趣，因而他的科幻小说更具有现实意义，可读性更强，人物性格丰满，故事曲折离奇，尽管其科学预见性丝毫不比凡尔纳差。在威尔斯优美的文笔下，随着故事的逐步展开，我们能体会主人公在变化着的科学奇迹下的痛苦、狂喜和无能为力，人物性格张力十足。伦敦大学帝国理工学院的学习经历其本身的科学研究工作让威尔斯的科幻作品中的"科学"有着更为严谨的思考和更为合理的想象，对于未来的预见性也比凡尔纳要"先进"许多，凡尔纳基本上是在凭常识写作，而威尔斯则涉及到时空变换、生物进化、元素与化合物等多种科学领域更为深奥的内容。作为一个受过良好自然科学教育的学生，威尔斯从他广博的自然科学知识出发展开丰富的想象，驰骋于空间与时间之中。从月球、空中、过去和未来等各个角度来观察生活，通过美人鱼、天使、巨人和外层天体上的生物的眼睛来观察人类，故事紧张，情节离奇。威尔斯用瑰丽的色彩描绘科学发明的巨大威力与贡献；用科学寓言的形式谴责资本主义制度下种种荒唐、黑暗和丑恶的现象。威尔斯的科学幻想小说既有娱乐作用，又有讽刺意义；既介绍了科学技术的知识，又起到了针砭时弊的效能。威尔斯的科幻作品是现在科幻文学的雏形和模型，他本人也因此而被称为"科学幻想小说之父"、"科幻小说奇才"，甚至有人称他为"科幻小说界的莎士比亚"。

威尔斯科幻小说刚刚问世不久，评论界将他称作"英国的儒勒·凡尔纳"，但他自己并不同意这种说法。他认为凡尔纳的作品侧重强调科学发展的实际可能性，而且做出了不少令人惊羡的科学预言。而他自己的作品则是"科幻传奇"，是想象的产物，梦里感觉它是真，醒来即知全是空，其目标不在于预见科学发展的可能性，而是科学发展为人类自我带来的影响。然而自然科学的学习背景让他的想象并不乏科学的依据，因此他的某些科幻作品仍不失为杰出的科学预言。

两位科幻文艺的先驱者出于对于科幻小说理解的着眼点不同，为后世的科幻文艺创作开拓了两条不同的道路：更为注重描绘未来世界图景和科学预见的"硬科幻"和更为注重科学技术发展对于人类生活影响和人际冲突的"软科幻"。但相当有趣的是，两位大师的早年经历都与其后来的创作道路方向截然相反，在开始科幻创作之前，凡尔纳是拜在大仲马门下的文学青年，以当编剧为人生志向；而威尔斯则是一位生物学教师，并撰写过生物学教材。从这个角度来说，似乎凡尔纳更应该创作"软科幻"而威尔斯则更适合创作"硬科幻"，但人往往越是自己欠缺的地方越是在意，然后用极大的精力去弥补，这两位科幻先师能够有后来的创作成就，肯定是花了很大力气弥补自己不足的结果。另外，两人对于科学发展所持有的态度也完全相反，并同样影响着后世的科幻文学。凡尔纳以极大的热情去幻想一个美好的未来社会，讴歌人类科学技术进步带来的盛世景象，他是科幻小说中所谓乐观主题的最好体现者，仅有在晚年很少的几部著作中，才出现一些对科技发展悲观的反思，这些与其晚年身体条件每况愈下带来的悲观心境有关，但并不改变他总体上是一位科学发展的乐观主义者。而威尔斯则不同，几乎每一部他的小说都让人感到悲观，《摩洛博士岛》中的科学狂人、《隐身人》中主人公的悲惨遭遇，以及《火星人入侵地球》中火星人对人类的烧杀等等都是如此，所以他被认为是科幻作品中所谓悲观主义的体现者。如果说，凡尔纳捕捉住了科学给人类的欢娱，那么，威尔斯则讲出了技术奇迹下人类的复杂感受，这一点倒是与科幻文学的鼻祖雪莱夫人一脉相承。

《时间机器》是威尔斯的第一部科幻小说，他的成名作，也被认为是他一生中最出色的作品。故事描绘了一位过分聪明以至于让人难以置信的学者——时间旅行者，制造了一台可以在时间中自由穿梭的机器，并自己乘坐上去在过去和未来的世界中遨游。在一次失控的航行中，时间旅行者来到了八十万年以后即公元802701年的世界。在这个时代的世界上人类已分化为两个种族——



威尔斯作品的中文版。 时间机器的假想图。 《时间机器》电影版中的莫洛克。

柔弱娇小的称作"埃洛伊"和粗野怪戾的"莫洛克"。埃洛伊住在颓败的宫殿中，过着幽闲优雅的生活，由于长期不劳而获而引起体力、智力的萎缩。而莫洛克则生活在黑暗的地下世界，在机器工场里从事劳动，为埃洛伊建造住所和提供衣食，但这么做的目的仅仅是出于多年进化而来的本能和养肥埃洛伊作为他们的食物。一到月黑风高的夜晚，莫洛克就会跑到地面上来捕食，而纤弱的埃洛伊们便惶惶然挤成一团，对于莫洛克的恐惧占据了他们的内心。但这都是自然界对于人类自私行为的严厉惩罚，人类社会的劳资差别扩大形成的阶级分裂种下的苦果。有钱人唯我独尊，与穷人之间的鸿沟不断扩大，随着高等教育时间越来越长、费用越来越高，以及富人方面对文雅习惯的要求和适应这种习惯的大量设备都让穷人远离富人的生活，阶级与阶级之间的交流越来越少。最终，富人们将他们觉得有失体面的同胞赶入地下，剥夺了他们的舒适与阳光。于是在地面上最后只能看到富有的人，追求享乐、舒适、美丽；在地下则是那些一无所有的人，那些工人们就逐渐去适应他们艰苦的劳动和生活条件。他们挨饿，或者被欠租逼死，他们当中那些敢于反抗的人也一个个死掉了。到头来，局势固定下来，幸存的人们就完全适应了地下生活的条件。但这种社会关系是与外部环境完全合拍的，当随着时间的推移，外部环境改变的时候，这两种阶级所分化出来的完全不同的两个种族便出现了一种完全不同的新型的关系。养尊处优的富人进化成埃洛依，舒适的生活让他们的体力智力都退化了，成为美丽的废品。而被逼入地下的穷人则进化成了莫洛克，因为不停的劳动变得越来越粗壮，但长期的地下生活却让他们已经无法适应地面灿烂的阳光，当地下的食品供给无法满足他们的要求的时候，他们只能打起地面上那些优雅而懦弱同胞的主意。埃洛依能够被允许在地面上生活仅仅是因为他们被当做了无法忍受白天灿烂的阳光的莫洛克的食物而已。多少年以来，人常满足于依赖他的同胞的劳动来过安逸欢乐的生活，把"需要"当做他的标榜和借口，而期限到了的时候，"需要"就来报应他了。

在《时间机器》中威尔斯用其合理的推断和丰富的想象构造出一出未来人类世界的悲剧，用幻想和寓言的方式预示劳动者和剥削者冲突加剧可能造成的后果，以寄托了他的批判现实主义思想。他借用时间旅行者之口明确地解释了这部作品的寓意：以前的剥削者经过千万年以后已退化堕落为脆弱的生物，丧失了劳动和自卫的能力，而被驱赶入地下的劳动者因为被剥夺了亲近文化的机会而变得十分野蛮，又因食物的匮乏而捕猎自己以前的主人，这一切都是大自然对于人类自私行为的报复，是人类自己种下的苦果。人类如果任凭这种因自私心理造成的阶级分裂无限制发展下去，最终结果就是苦果自尝将自己推入毁灭的深渊。小说中的时间旅行者后来又往前飞行到几百万年以后，那时的世界已经一片荒芜，人类已经灭绝，海滩上只有白色的蝴蝶和巨大的螃蟹在乱纷纷地飞舞爬行，这可以说是对于人类社会发展所持悲观态度的集中体现。尽管威尔斯对于人类的未来持有悲观态度，但他的小说的末尾仍然会让人看到希望，这份就像潘多拉魔盒中所存在的那样弥足珍贵，在警示世人之后则是让世人看到光明，这也是他的作品没有划向黑色和颓废的高明之处。在《时间机器》中，这种希望是用两朵枯萎的白花来代表的，在小说最后，作者的这段叙说让我们看到了未来世界的一丝光明：

时间旅行者对于人类进步的看法是不乐观的，日积月累的文明在他眼里都是愚蠢的堆积，结果一定会不可避免地倒塌下来，最终毁灭它的创造者。如果那确是如此，我们还只好活下去，仿佛它并非如此。但是对于我来说，未来仍然是漆黑的、空洞的——是一个巨大的无知，偶然有几处地方被他故事的记忆照亮。而且使我感到安慰的是，我这里还有两朵奇异的白花——现在已经皱了，蔫黄、干瘪、松脆了——证明当心灵和力量都已消逝的时候，感激和相互的温存还留在人类的心里。

作为软科幻的开山鼻祖，威尔斯的作品中我们可以读到他的社会责任感和悲天悯人的情怀，但并不仅仅局限于此。他的作品的科学预见性仍然不容忽视，作为生物教师，他所预见的未来人类的形象相当科学，例如《百万年的人》(The Man of the Year Million)中他大胆设想在自然选择影响下未来人类的形象，巨大的眼睛，细长的手，这种形象在如今的科幻小说、电影、游戏中早已达成共识。而在《时间机器》中，他对于时间空间的观点对于现代物理学的两大奠基之一——爱因斯坦的"相对论"有着巨大的启发作用，他第一次将"时间等同于空间三维的第四维"这种概念后来在爱因斯坦"相对论"中被沿用到四度空间的定义中，要知道，威尔斯提出这些时要比爱因斯坦早了十年。

在小说中，这段对于时空旅行非常具有启发性的文字是这样展开的。

一开始，是时间旅行家邀请他的朋友们观看他的新发明——时间机器。他把自己的设想向别人解释，"你们当然知道，一条在现实中厚度为零的线并不存在……同样的，现实中也没有厚度为零的平面存在，这些概念纯粹是抽象的。"

"完全没错，"心理学家说。

"同样，仅有长度、宽度和厚度，一个立方体实际上也不能存在。"

"我反对这样的说法，"菲里贝说。"实在物当然可能存在，所有真实的东西……"

"大多数人都是这样想的。但是等一等，一个瞬间的立方体能够存在吗？"

"不懂你的意思。"菲里贝说。

"一个完全不占任何时间的立方体能够实际存在吗！"

菲里贝沉思起来。"显然，"时间旅行家继续说到，"任何实际存在的物体总是占有'四'个方向：长度、度宽、厚度、以及——持续度。实际存在着四维，前三个是空间方面的，第四个是时间方面的。不过，人们想在前三维和后一维之间划分出并不存在的区别，因为我们的意识就是从生命的开始到结束是沿着后一维进行间歇移动的之后，时间旅行家向他的朋友们展示了他发明的一个小模型——一个由象牙和石英制成的金属装置。其中一个控制杆可以控制机器走向未来，另外一个则控制其走回过去。他帮助他的一个朋友推动了那个未来控制杆，这个模型立即就消失了。它到哪儿去了呢？它根本就没有在空间上作任何移动，它只不过去了另外一个时间内。时间旅行家这样解释，但他的朋友却不知道是不是应该相信他。



接着，时间旅行家就带着朋友们到了他的实验室，参观他几近完工的全尺寸模型。一周以后，他完成了那部时间机器。他坐在机器里，开始了非凡的未来之旅。

H·G·威尔斯的著作将时间解释为第四维，这一点对于科学来说具有特别的预见性。爱因斯坦在1905年提出相对论时，使用了这一概念，用以解释静止以及移动的不同观察者如何判定时间。经过爱因斯坦的数学教授闵可夫斯基(Minkowski)加以扩展的爱因斯坦理论证明，时间的确是可以在数学上被看做是第四维，因而四度空间也被称作闵可夫斯基空间。在这种定义下，在宇宙中确定一个事物需要四个坐标，而宇宙中的所有实在物体都有四维属性——宽度、广度、高度和持续度。一个人的维度也许是1.8米高，0.3米厚，0.6米宽，持续时间可能是80年。

所以，从《时间机器》这部小说对于人类时空旅行的启示意义上来说，威尔斯可以被视为时空旅行这一概念的先驱，他是时空旅行问题的提出者，而爱因斯坦则是时空旅行问题的解决者，而时空旅行的实现者，也许就在我们当中。

威尔斯在科幻文学中的宗师地位让他被科幻信徒当做神一样崇拜，他的作品也在文化界享有极高的地位，被当做大师名著来导读。他的作品很多被拍成影视作品，而且大多数都是被拍片导演用极其恭敬的态度拍摄而成。最有代表性的例子就是威尔斯的名著——《火星人入侵地球》电影化过程，当然，这个名字或许非核心科幻影迷并不熟悉，但假如我们提起它所改编而成的科幻电影的名字《世界大战》，那估计就无人不晓、路人皆知了。1938年《公民凯恩》的导演奥森·威尔斯曾经将此作改编成了广播剧，在万圣节时播出。由于正出于二次大战的阴影之下加之气氛渲染极为真实，令广播剧的演出极其成功，数十万人真的跑上街四处逃生，令整个美国陷入一片恐慌，就像世界末日真的来临了。不过对于我们中国的科幻影迷来说，熟悉这部片子的原因则是不久前斯皮尔伯格的第二次翻拍，不过这部片子在国内国外的评价截然相反，国外叫好一片而国内是一

片斯皮尔伯格廉颇老矣的嘘声，但我们假如结合威尔斯这部作品的创作年代以及作品的地位就能够理解斯皮尔伯格这种中规中矩、毫不托大忠实原作的拍摄态度，而且斯皮尔伯格在“9·11事件”之后投入这部作品的拍摄应该也有振奋美国人内心的意图，挑选如此经典的作品和如此严肃的主题这与他以往的商业科幻片创作路子并不相同，所以这部片子的理解要结合欧美背景文化和时事纵横来理解，当然就要沉重一些。

《时间机器》同样也是被多次改编成电影的作品，这当然也要归功于它的经典地位。早在1960年的时候，乔治·帕尔(George Pal)就曾将它搬上银幕，但鉴于当时的技术条件，本片并没有完全再现威尔斯书中的奇幻景像，但在当时仍旧十分轰动，并获得了当年的奥斯卡最佳特效奖。而第二次电影化则在2002年，即第一次电影化的40多年之后，好莱坞两大电影公司梦工厂和华纳联手将这部小说再次搬上银幕，而执导本片的就是H·G·威尔斯的曾孙西蒙·威尔斯(Simon Wells)。尽管这部电影带来爆炸性的票房收入，但是笔者却觉得这是一部不折不扣的滥俗片，威尔斯的曾孙显然没有继承其曾祖父天才般的头脑，但似乎在敛财方面倒确实有点门道，影片被加上了一个解救爱人的俗套开头，多余且恶俗，而且主角就像坐着游览车逛野生动物园般的在未来世界中穿梭，在未来世界像老掉牙的英雄事迹般为解救弱小的埃洛伊族打败野蛮的莫洛克族，成了一部好莱坞最常见不过的英雄片，原作那阶级分裂最终让人类苦果自尝的悲天悯人情怀丝毫未被体现，与原作相比真可谓云泥之别。





另外，值得一提的是，《时间机器》同样也是游戏所热衷的剧本，但就像许多英美文化圈中的经典名著一样，一般只有PC版本的游戏。早在2000年，DARK EARTH以《时间机器》为蓝本制作了PC 3D动作游戏《时间机器》，游戏忠实原著并在不久之后也推出了SFC的版本。当然，对于以时空旅行为主题的游戏来说，拥有最高地位的仍然是Square的名作《超时空之钥》，在本文的开头我们已经提到过了。

3 世纪巨匠 爱因斯坦

能否在现实世界实现时空旅行的梦想，仅仅依靠幻想是无法实现的，在这个问题上，威尔斯仅仅是为我们推开了一扇窗，让我们得以一窥时空穿梭的玄妙奇景，而爱因斯坦则是为我们打开了一扇门，让我们可以真正实现这一长久的梦想。当然，现在的技术手段还无法完全做到这一点，纸上的推导和公式真正得以现实化并没有我们想象中那样简单，但爱因斯坦毕竟是证实了时空旅行这一梦想从科学的角度上来说，是完全能够实现的。

为了实现梦想，科学所需要涉及的工作较之科幻要复杂和困难得多，这样的工作只有那些少有的几个世纪才出一个的天才才有能力为迷惘中的我们指点迷津，而爱因斯坦恰恰为这些稀世奇才中最出色的一个，他更进一步地揭示了世界的本原，为现代物理学奠定了厚实的基础，为未来的许多学科规划了前景，而对于本文讨论的时空之旅的主题来说，他的理论提供了最终能够实现的保证。





阿尔伯特·爱因斯坦于1879年3月14日出生于德国小城乌尔姆，父母都是犹太人。父亲海尔曼·爱因斯坦是个平静、温顺的好心人，爱好文学和数学，从学生时代起就以过人的数学天赋出名，但家里却没有能力供养他去上大学，后与爱因斯坦的叔父雅各布·爱因斯坦一起经营一家生产弧光灯、测试仪表等电气器材的小工厂，海尔曼负责经营而雅各布则负责技术操作，但因为不善经营，所以工厂生意并不景气。母亲保里诺·爱因斯坦是一位富有粮商的女儿，喜爱音乐，这一点爱好也影响了爱因斯坦。爱因斯坦从六岁起学小提琴，从此小提琴成为他最喜爱的业余时间的娱乐活动。爱因斯坦的家庭是个非常和睦愉快的家庭，始终弥漫着自由的精神和祥和的气氛，这让幼年的爱因斯坦获得了良好的家庭教育和自由民主的成长环境。

和牛顿一样爱因斯坦智力发育较晚，年幼时并未显出其后来超群的智力，相反，到了四岁多还不会说话，家里人四处求医问药未果，不得不担心他是个低能儿，并为他的将来担忧。或许幼年时期发育迟缓的大脑就是未来拥有超群智慧的一种征兆，历史上许多天才幼年时期都有这种类似的传闻，就连《五星物语》在塑造里面最大的BT——天照·迪斯·格兰德·古利斯·八十四世时，也说他5岁之前完全是个白痴而之后因为一次高烧而开窍，或许就是参考了这种现象。爱因斯坦5岁的时候，有一次生病了，父亲找来一个罗盘给他玩，他捧着这个盒子翻过来调过去地观察，发现那根红色的小指针始终不听自己的指挥，不管怎么拨弄总是指回一个确定的方向，于是，他惊讶得大叫起来：“我看这根指针周围一定有什么东西在推它！”这就是小爱因斯坦出生以来所说过的最长、最完整的一句话。罗盘这奇特的现象，震动了他幼小的心灵，是什么原因使这个小指针如此顽固地指示确定的方向、固定的位置？他问父亲，父亲说是磁力，他问雅各布叔叔，叔叔耐心地解释什么是磁力，为什么会推动小针，怎样推动等这一连串的问题，小爱因斯坦

显然没有听懂，但他却并没有放弃努力，尽管他连“磁”这个词都说不好，但他顽固地想知道一个所以然，他苦苦地思索着，相信一定有什么东西深深隐藏在事情的后面。小罗盘所引起的惊异一直萦绕在爱因斯坦的脑际，使他开始认识到在自然界中有许多看不见、摸不着的东西。探索自然奥妙的强烈欲望，从此驱使他走向科学的殿堂。在五十多年后所写的自述中，他还清楚地记得那小小的罗盘给他留下的深刻而持久的印象。

童年的爱因斯坦是个沉静并喜欢观察外部世界的孩子，热爱大自然，时常可以看见他蹲在住宅四周花园的灌木丛中观察。穿过树叶空隙的斑斑日影，匆匆忙忙跑动的蚂蚁，花瓣细小的纹理或是闪闪星光、粼粼碧波都是他流连忘返的理由，但另一方面，大多数小孩喜爱的事物他却丝毫不感兴趣，每当看到妹妹玛雅兴高采烈地玩着布娃娃、小婴孩车、提桶和铲子时，他都会静静地走开。所以每当人们因为他的迟钝和不合群耻笑他的时候，母亲保里诺都会深情地为自己孩子辩护：“他沉静地原因是因为他在思索，等着吧，总有一天他会成为教授的！”当时没有一个亲戚相信这个预言，只是出于体会到他母亲的心情而没有笑出声来，可是谁又能料到，这个连话都说不好的笨孩子，会成为一个出色的教授，一个划时代的世界科学伟人呢？

六岁的时候爱因斯坦进入了国民学校，这是一座天主教会所办的小学。当时德国国内已经有了强烈的反犹现象，加之他沉默寡言的性格使他备受歧视和侮辱。在那里幼小的爱因斯坦经常遭到老师和学生的责骂，“蠢猪”、“笨蛋”等言语不绝于耳，而他总是喜欢开诚布公，毫不掩饰自己的观点，而且不考虑别人的反应，从而受到同学们的讥笑，给他起了个“诚实的约翰”的绰号。爱因斯坦这个从小就形成的诚实，从不做违心的事、从不说“见风使舵”的话的性格一直未变，即使在后来，在为人道主义而斗争过程中，遇到胆小怕事、畏首畏尾的学术界朋友时，他总是不屑一顾，用温和、调侃的方式予以嘲讽。

不过爱因斯坦小时候的学习成绩也确实没法给人留下好的印象，在老师眼中他只是个笨小孩，而且常常因回答不出提问而受罚，连母亲看到他的成绩单也都会叹息。尽管并不早慧，但他却从小就具备顽强、不屈不挠的钻研精神，而这种钻研精神一直在他以后的工作中发挥着巨大的作用，这倒是与现在所谓的情商第一、智商第二的说法相一致。有一个流传甚广的故事相信大家都熟悉：

有一次，在上手工课时，当别的同学都拿出做得好看的布娃娃时，爱因斯坦拿出的却是只十分蹩脚的小板凳。老师问到：“这个世界上还有比这只更糟糕的小板凳吗？”爱因斯坦认真的回答：“有！”并拿出两只更难看的小板凳，说道：“这是我做的另外两只小板凳，交给您的是我第三次做的，它虽然难看，但却比这两只好多了。”这个故事正说明他拥有不屈不挠的钻研精神这个相伴一生的优点。

1888年，爱因斯坦进入路提波德中学念书，在这所如同军营的学校里，爱因斯坦同样遭受歧视和凌辱，就连老师们也都认为：“他生性孤僻、智力迟钝。”当然也并不排除这当中有反犹太情结所起的作用。在中学，爱因斯坦的学业仍然并不突出，除了数学很好以外，其他功课都不怎么样。他对古典语言毫无兴趣，尤其是拉丁文和希腊文，而且德国学校那种死板的教育、正规军训、纪律、对于权利绝对的服从要求又使他感到窒息。在后来自传中他这样评价学校教育：

“我以为对于学校来说，最坏的事就是主要靠恐吓、暴力和人为的权威这些办法来进行工作，这种做法是摧残学生健康的事情，使学生缺少诚实和自信，它所制造出来的只是服从的人。”

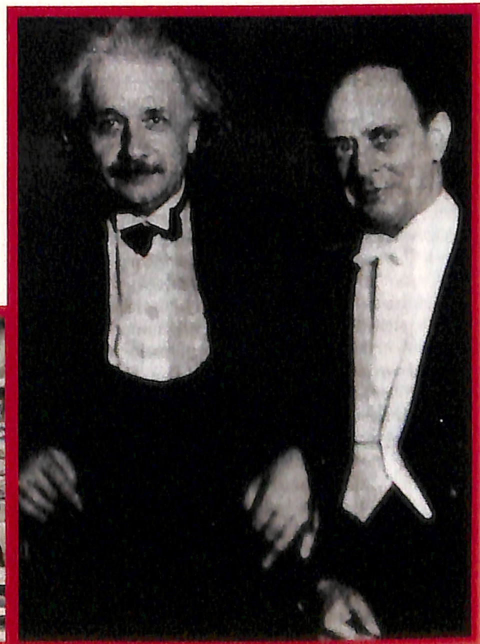
而抵触更深的是当时德国学校所必须接受的宗教教育，尽管开始时爱因斯坦非常认真，但当他读了通俗的科学书籍后，开始认识到宗教里有许多故事并不是真实的。12岁时他放弃了对宗教的信仰，并对所有权威和社会环境中的信念产生了怀疑，由此发展成一种自由的思想，这种培养起来的独立思考和怀疑精神后来同样相伴他的一生，也同样在其后来的卓越研究工作中起着巨大的作用。此时的爱因斯坦发现周围有一个巨大的自然世界，它离开人类独立存在，就像一个永恒的谜。他看到，许多他非常尊敬和钦佩的人在专心从事这项事业时，找到了内心的自由和安宁。于是，少年时代的爱因斯坦就选择了科学事业，希望掌握这个自然世界的奥秘，而一旦选择了这一道路，就坚持不懈地走了下去，从来没有后悔过。

15岁是爱因斯坦人生的一个巨大转折点，这一年，他父亲和叔叔合办的小工厂倒闭了，他父亲海尔曼·爱因斯坦不得不带着妻子和女儿远离慕尼黑，去意大利的米兰投亲，但为了让爱因斯坦继续在路提波德中学继续他的学业，父亲把爱因斯坦一个人留在了慕尼黑。亲人的远离让年青的爱因斯坦感到前所未有的孤独，这让他在路提波德这所兵营般的学校中更加地彷徨无依。寂寞、孤独、痛苦等负面情绪终于在这个未成年的学生身上爆发了出来，这无疑使这个已经在学校备受歧视的异类的学校表现雪上加霜。最终，学校给他加了一个“败坏班上风气”的罪名，勒令他退学。爱因斯坦被迫离开路提波德中学来到米兰和家人团聚，在米兰的这一年不到的时光里让年青的爱因斯坦第一次尝到了无拘无束的自由生活，但勤奋好学的他并没有让时间在手中白白地溜走，他努力地学习起了自己喜爱的数学和物理学，他的微积分课程就是在这段时间之内完成的。他的智力在不断增长，科学创造力在此显露，轻松自由的学习氛围让他开始有精力去思考自己感兴趣的问题，特别是光、时间、以太的问题。爱因斯坦从书本上了解到，按照当时物理学的观点，光是在一种被称为以太的物质中传播的，以太无所不在均匀地填满整个时空，但是这种无所不在的物质极其神秘莫测而很难把握，而且既然光是以很快速度前进的电磁波，那么如果一个人以光的速度运动，他所看到的景象是什么样的呢？是在空间里振荡着而又停滞不前的电磁场吗？对于这类问题的思索困扰着他，又让他逐渐深入地去思考，去寻找答案，甚至将所有心得写成一篇题为《关于磁场中以太的研究现状》的论文，寄给了当时在比利时的舅父，未来的物理学家开始锻造手中的利剑了。而就是这个他16岁就开始思考的问题，成为了相对论研究的第一块基石。



但是严酷的现实生活并没有给他充分的自由去继续这种伟大的思考。意大利经济的不景气让父亲经营的家庭工厂再次面临破产，让这个备受风雨的家庭又一次陷入了窘境，当时他的父亲劝他放弃胡思乱想而去学些实在的东西，为当一个电机工程师做好准备。当然爱因斯坦显然没有听从这样的建议，他向往真正的高等教育，当他听说瑞士的联邦工业大学有着很好的学习环境和氛围之后，他心动了。

1895年秋天，16岁的阿尔伯特·爱因斯坦登上了开往苏黎世的火车，决定到那里去报考联邦工业大学。谁料他出师不利，虽然他的数学和物理成绩非常优秀，可是那些需要强记的功课——法文、植物学等都考得非常糟糕，他没有被录取。但出师未捷并没使爱因斯坦感到灰心，在联邦工业大学校长的推荐下，他去瑞士的阿劳州立中学学习一年，以补齐功课获得文凭。在阿劳州立中学的这段时光中使爱因斯坦感到快乐，他尝到了瑞士自由的空气和阳光，并做了放弃德国国籍的决定。第二年十月，爱因斯坦顺利地跨进了苏黎世工业大学的校门，并正式成为一个无国籍的人。他所选择的专业是苏黎世工业大学的教育系，但其实，这个教育系更应该被称为物理-数学系，因为这是一个专门培养物理、数学教师的专业。在这四年的学习生活中，爱因斯坦充分利用了学校中的自由空气，他是大学学习生活中那类学习跟着感觉走的典型代表，当然这让他最终走向成功。他所选修课程也是五花八门，从日晷投影、瑞士政治制度到歌德作品选读，样样都有。但他很少去听物理学和数学的主要讲课。教授物理学课的韦伯是位杰出的电工学家，但在物理学方面，他的讲授内容爱因斯坦早已熟悉。不



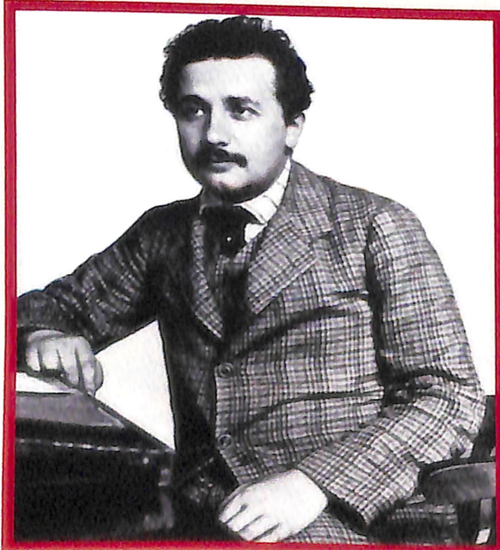
过爱因斯坦的大学学习成绩也并不算拔尖，就连这四个学年中的两次考试，他都是利用同学格罗斯曼的详细课堂笔记来应付的，但他酷爱自学、迷恋直接观察和测量，对他来说，自学比听课和记笔记更适合于独立思考科学问题。另一方面，他把大量的时间花在了去物理实验室做实验上面，沉浸在与实验结果的直接接触中。他在苏黎世工业大学的宿舍中，正如他之后记述的那样，以“虔诚般的狂热”的态度在宿舍里拜读了基尔霍夫、亥尔姆霍兹、赫兹、玻尔兹曼以及洛伦兹、麦克斯韦尔的主要著作。特别是对牛顿的经典时空观提出疑问的学者马赫所著的《力学史》给他留下深刻而持久的印象，在他后来的自传中也提到过马赫的这种怀疑对于相对论提出的启发性意义。

在苏黎世工业大学大多数的教授眼中，爱因斯坦是个离经叛道又喜欢胡思乱想的学生，有些教授甚至怀疑这个糟糕的、叫人头疼的学生是不是最后能够顺利毕业并走出大学的校门。有一次上实验课，指导教授照例发给每个学生一张纸条，上面把操作步骤写得一清二楚。爱因斯坦也同样照例把纸条捏做一团，放进裤子口袋。过了一会儿，这张纸条就进了废纸篓里，因为他想要按照自己的一套操作步骤来。爱因斯坦正低头看着玻璃管里跳动的火花，头脑却进入了遥远的抽象思维的世界，突然，“轰”的一声，把他震回到现实世界中来。爱因斯坦觉得右手火辣辣的，鲜血直往外涌。同学、助教、教授都围了上来。教授问明情况，就愤愤地走了。他向系里报告，坚决要求处分这个胆大包天、完全“不守规矩”的学生。前不久，因为爱因斯坦不去上他的课，他已经要求系里警告爱因斯坦。未来的物理学大师果真受到了处分。

十几天以后，爱因斯坦看到教授迎面走来，想躲已经来不及了。教授走到爱因斯坦面前，目光很自然地落到他那只包着绷带的右手上，教授叹了口气，心里又同情又遗憾。教授再次叹了口气，说：“唉，你为什么非要学物理呢？你为什么不去学医学、法律或语言学呢？”在这位教授眼里，一个不循规蹈矩的人是进不了物理学殿堂的。

当时诚实的爱因斯坦老老实实地回答：“我热爱物理学，我也自以为具有研究物理学的才能。”

教授迷惑了，一个不守规矩而且还固执的学生，他摇了摇头，再次叹了口气，说：“唉……算了，听不听由你，我是为你好！”



当然，最终历史证明爱因斯坦所幸未曾听从这位物理学教授的“忠告”，并依然保持了他的那份“不守规矩”和固执，不然物理学真不知要蒙受多大的损失呢！



但是特立独行的方式无论从学业还是生活上来说毕竟都是孤独的，高处不胜寒，任何日后会获得划时代巨大成就的人都会不得不经历人生中这样的一个阶段，所谓黎明前的沉寂，只有经历过的人才会苦乐自知。但对于爱因斯坦来说，这个阶段来得太早了，他还来不及做好准备，当时，尚未成功，也还没有成熟的他太需要一个消极的听众，于是一位女性进入了他的生活——内在情感一直是孤独的爱因斯坦很快与一位名叫米列娃的塞尔维亚姑娘擦出了爱情的火花。米列娃·爱因斯坦·玛丽克是来自奥匈帝国的侨民，在许多关于爱因斯坦的传记中，她被形容成一个才貌并不出众而又沉默寡言的人，虽然在学识上没有出众的才华，但对一些物理学著作很感兴趣，相同的爱好让两人亲近在一起，但对于爱因斯坦，她总是仰视的，她可以面对爱因斯坦坐上很长时间，一言不发地听着爱因斯坦滔滔不绝地讲述他的物理学观点。

但是，这种说法对于这位曾经对爱因斯坦的生活和学习都给予过巨大帮助的伟大女性显然是非常不公平的，为了维护爱因斯坦那耀眼的光环，不得不让这位伟大的女性做了牺牲。米列娃（这个名字其实是源自希腊神话中的智慧女神雅典娜的罗马名字的拉丁文写法）是欧洲第一个学数学的女大学生，因为当时只有苏黎世联邦工业大学才招收女学生。刚到苏黎世时，她报名学医，但随即就改变了主意，对于数学和物理的爱好让她改学了物理学和数学，当时，她与爱因斯坦是同班同学。实际上，米列娃在数学物理方面相当有天分，她的数学基础也要比爱因斯坦要好，在相对论起草时期的大量前期推导工作中，米列娃的数学能力发挥过重要的作用。1903年爱因斯坦开始写博士论文也曾经这样形容过自己的妻子：“我需要我的妻子，她能为我解开数学上的难题。”与爱因斯坦相爱后，两人形影不离，一道学习，一道讨论科学问题。但是一件始料未及的事情促使她不得不放弃了自己的事业——她怀孕了。在当时的情况下，未婚先孕意味着像她这样的一位青年女性科学家的前途将成为泡影。出于对于爱因斯坦的爱，米列娃毅然回到父母身边，在那里生下了女儿，取名丽瑟尔，但当时的经济条件无法让她抚养这个女孩，不得不将她送予他人抚养。婚后，米列娃为了婚姻和爱情完全放弃个人事业，她把心思完全放在了丈夫身上，尽一切努力帮助爱因斯坦。她包揽了全部家务活，为了挣钱补贴家用，她甚至还办了一个大学生家庭旅店。紧接着，爱因斯坦的事业开始起步，但同时，他与其他女人的桃色新闻也开始四下流传。1911年，当时已经是知名教授的爱因斯坦前往布拉格，开始跟他的表妹爱尔莎热恋。为此，米列娃阻止爱因斯坦前往柏林到皇家普鲁士科学院工作，这让爱因斯坦大为恼火，家庭战争的结果显然是米列娃落败了，几个月后，无助的米列娃带着两个儿子再次返回瑞士，而爱因斯坦则留在了柏林。在一些爱因斯坦的传记中，某些无良的作家将这个塞尔维亚农民的女儿说成是让爱因斯坦过着地狱般生活的女人，但爱因斯坦自己却从未如此形容过自己的前妻，他自己总是试图回避谈论那段历史。但在弥留之际，他还是曾说过：“与米列娃在一起的生活是值得怀念的！”爱因斯坦对于爱情向来就不忠诚，他的一生可谓桃色新闻不断，所谓人无完人，即使是再伟大的人身上同样会存在这样或那样的缺点，我们在瞻仰爱因斯坦现代物理学奠基者的伟大光芒下，他背后的一些缺点也是必须承认的。

在联邦工大，爱因斯坦有两个好友，一个是瑞士的格罗斯曼，另一个是意大利的贝索，他们像米列娃一样都是在1896年进入苏黎世大学的爱因斯坦的同学。一个名叫“都会”的咖啡馆是三人常去的地方，他们边喝咖啡边交谈，从科学到哲学，从艺术到人生，年轻人所看到的、感兴趣的一切，无所不谈。当然，谈得最多的是物理学。有一次贝索拿着一本马赫所著的《力学》，激动地对爱因斯坦说：“牛顿在他的《自然哲学的数学原理》中说，时间是绝对的，空间也是绝对的。绝对的意思就是和一切事物都没有关系。既然空间、时间和任何事物都没有关系，你又怎么知道空间和时间存在呢？”

爱因斯坦对于牛顿的这个观点也早有所怀疑了，在听了贝索的这番议论之后，他也发表了自己的意见：“**牛顿把这个归结为神的意志。康德把时间和空间说成是先验的，这两种说法本质上是一致的，就是将时间和空间归结为神的意旨。而物理概念一旦躲进了先验的神山，我们物理学家就无能为力了。我们要把绝对空间和绝对时间从先验的神山上拉下来，用我们的经验来检验它们！**”年方20岁的爱因斯坦，握住马赫这把批判的剑，准备向有200多年历史的牛顿力学挑战了。

1900年夏天，爱因斯坦通过了物理学教师的考试，虽然没有一门最突出，但所有科目、他都得到较好的分数，他取得了苏黎世工业大学的毕业文凭。然而也正是从这一天开始，他也同时被投入了失业者的大军。虽然，爱因斯坦所学的专业本来就是培养数学和物理学教师的，而且与他同时毕业的三个同学也都留校得到了教职，但是爱因斯坦却由于对某些功课的不热心和对教师的冷漠态度，被拒绝留校。

从此爱因斯坦步入了漫长的求职道路。他替苏黎世联邦观象台做过计算工作。为了寻求固定

工作，他不得不考虑加入瑞士国籍。1901年2月，当爱因斯坦花掉了自己的全部储蓄，回答了有关祖辈们的健康和性格问题，并向当局保证不酗酒之后，终于如其所愿获得了瑞士国籍。这个新公民没被征入瑞士联邦军队，因为发现他是平足还有静脉曲张。5月间，爱因斯坦得到了在温特图尔城的职业技术学校当几个月教师的职位，但到了秋天，因为他在该城居民册中的“宗教信仰”一栏中填了无信仰，他又失业了，而且无法再重新谋得一个教师的职位。

但贫困和屈辱并没有降低爱因斯坦的人格，更没有让他放弃对物理学的热爱。在这段他人生中最困苦的岁月中，他并没有表现出自怨自艾，也没有乞求怜悯。总是用他一贯的幽默来排遣愁闷，在给一位同学的信中，这样写道：

“上帝创造了驴子，给了它一张厚皮，这使驴子的处境比我有利……”

所幸的是，他的好友在这个他最需要帮助的时候向他伸出了援助之手。1901年底，米列娃遇到了爱因斯坦大学期间的好友格罗斯曼，她向格罗斯曼叙述了爱因斯坦的遭遇，并请求他能够给予帮助。格罗斯曼听此情形便立即向自己的父亲求助，老格罗斯曼又去求助于自己的一位好友——伯尔尼市联邦专利局局长旨里德里希·哈勒。最后在格罗斯曼父子的帮助下，爱因斯坦终于获得了专利局一个“三级技术员”的工作，未来物理学大师的生活终于安定了下来。爱因斯坦终身感谢格罗斯曼对他的帮助。在后来他悼念格罗斯曼的信中，他谈到这件事时说，当他大学毕业时，“突然被一切人抛弃，一筹莫展的面对人生。他帮助了我，通过他和他的父亲，我后来才到了哈勒那里，进了专利局。这有点像救命之恩，没有他我大概不至于饿死，但精神也会颓唐起来。”

爱因斯坦在专利局的主要工作，是为递交的专利申请书准备签订意见和草拟专利文书，他从1920年7月到1909年10月间，在这里工作了七年。在这样的情形下，爱因斯坦并没有像许多庸才那样发出怀才不遇的感叹，相反在后来的回忆录中他这样提到，这是他一生中最幸福、最丰产的时间，因为完全不用再为生活操心，而且为了胜任这个工作，不得不迫使他自己从许多方面去思考物理技术的问题，同时在他本职所允许的范围之内，也有充裕的时间来研究自己感兴趣的问题。在伯尔尼任职半年之后，生活略微安定下来的爱因斯坦与米列娃结了婚。

在为伯尔尼联邦专利局工作之前的待职期间，为了补贴家用，爱因斯坦也以每小时三法郎的价格接手一份家庭教师的工作，尽管所吸引来的学生寥寥无几，但爱因斯坦却仍旧能够以一副坦然成熟的乐观心态去面对这份工作。而且，这段历史对于爱因斯坦来说同样有很大的收获，1902年3月底，一个应广告而来的学生结识了爱因斯坦，他就是莫里斯·索洛文，罗马尼亚人，在苏黎世的伯尔尼大学上学，他在那里学习哲学、文学、希腊文、数学、物理学、地质学，还在医学系听课。作为阐明自然界一般观点的手段的理论物理学引起了他的兴趣，他希望能增长一点这方面的知识，以帮助他加深对于哲学的理解，于是他找到了当时收费非常低廉的物理家庭教师爱因斯坦，这场初次谈话导致后来不断见面以及随之而来的终身友谊。

两人相见非常投缘，就这样私人授课变成了聚会、读书、讨论、探索和研究。几个星期后，另外一名伯尔尼大学的学生哈比希特也参加进来。尽管授课的生活非常贫寒，但三人都就觉得那是一段非常开心的时光，在后来谈及这几年的时候，索洛文曾引用伊壁鸠鲁的名言：“欢乐的贫困是最美好的事。”是啊！精神的欢悦与物质贫困间的反差越大，人的身上就越有可能产生奇迹。团结、友爱、共同的兴趣、思想，使三人间心心相印，他们干脆为三人世界起了个名字：奥林比亚科学院，“奥林比亚”是三人经常聚会的小咖啡馆的名字，也是希腊神话中众神的居住之地，“院长”自然就是爱因斯坦。这个“奥林匹亚科学院”的活动一直持续到1905年11月索洛文离开伯尔尼时为止，而这种活动的乐趣深深地印入了爱因斯坦的脑际，怎么也不能忘怀。到1953年，当他们都已经老态龙钟的时候，他在给索洛文和哈比希特的信中，仍然热情地赞扬这段生气勃勃的生活，认为它所闪耀的光辉依然照耀着他们的人生道路，并表示永远忠于这个“科学院”。热爱这个“科学院”，直至学术生命的最后一刻！

奥林比亚科学院，相对论的摇篮！

在伯尔尼的岁月里，爱因斯坦在科学上取得丰硕的成果，第一批研究结果的问世，就像闪电划破了时代的夜空一般。1905年，对于26岁的爱因斯坦来说，是硕果累累的一年，对物理学史来说，则是革命的一年，因为就在这一年中，“相对论”诞生了！

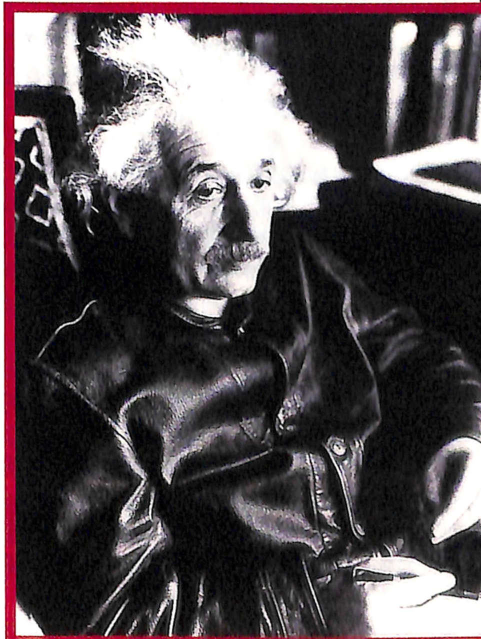
这一年，在没有名师的指导之下，他利用业余的时间作物理研究。而与此同时，1905年的理论物理学界出现了巨大的理论漏洞，因为在物理实验中出现在牛顿力学所不能解释的现象，第一个问题是随着惠更斯的光的波动论而开始出现的，称之为“以太和可称量物体的相对运动”问题，因为按照当时统治理论物理学界的以太思想，可以推测出一个结论——如果忽略地球自转和整个太阳系的运动，那么在平行于地球公转轨道的切线上理应存在每秒三十公里的以太流，但是物理实验给出了完全不同的结果，“地球大气中的以太相对于地球并不运动”，迈克耳逊和莫雷精心完成的实验证明了这一点，而且无论从实验的设想方面还是实施方面上来说，该实验结果完全是可以信赖的；第二个问题来自于麦克斯韦一玻耳兹曼关于能量均分的学说，这里的理论计算值和实际观测值出现了巨大的差距。这两个问题当时被形容为“物理学晴空的两朵乌云”，因为在大多数站在牛顿经典物理学那边的物理学家来说，经典物理学理论的优美性和明晰性被两朵乌云遮蔽得黯然失色了。1905年的理论物理学界，表面上依然歌舞升平，但实际那些本身与物理学最前沿接触的科学家都已经意识到自己已经出于一片凄云惨雾之中。全世界的科学家都在为“物理学晴空的两朵乌云”而忧虑。

经典物理学的大厦岌岌可危，时代呼唤重新书写神话的天才，而爱因斯坦就在这个时刻崭露头角。

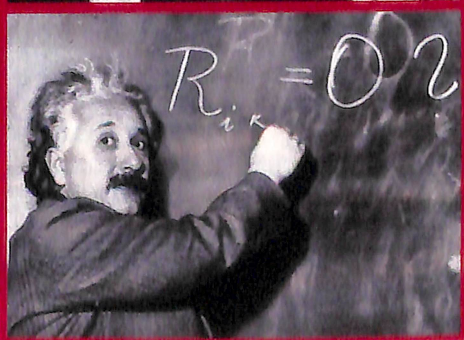
1905年3月，爱因斯坦将自己认为正确无误的论文送给了德国《物理年报》编辑部。他腼腆的对编辑说：“如果您能在你们的年报中找到篇幅为我刊出这篇论文，我将感到很愉快。”这篇“被不好意思”送出的论文名叫《关于光的产生和转化的一个启发性观点》。文中提出了，解决了经典物理学无法解释的光电效应。《物理年报》登出了这篇论文。这个26岁的瑞士专利局技术员立刻一步登天，成为了世界上最著名的科学家之一。1921年，爱因斯坦因为“光的波粒二象性”这一成就而获得了诺贝尔物理学奖。

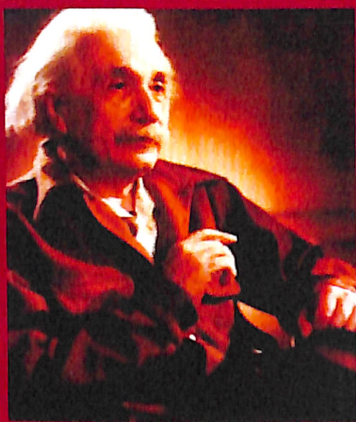
这才仅仅是开始，阿尔伯特·爱因斯坦在光、热、电物理学的三个领域中齐头并进，一发不可收拾。1905年4月，爱因斯坦完成了《分子大小的新测定法》，5月完成了《热的分子运动论所要求的静液体中悬浮粒子的运动》。这是两篇关于布朗运动的研究的论文。这两篇论文杰出的证明了热的分子运动论，提出了测定分子大小的新方法。三年后，爱因斯坦的理论预测为实验所证实。从而无可非议的证明了原子和分子的客观存在，连最顽固的原子论反对者奥斯特瓦尔德和马赫都不得不在事实面前认输。

1905年6月，爱因斯坦完成论文《论运动物体的电动力学》，创立了狭义相对论。这是爱因斯坦最重要的工作成果，它改变了牛顿力学的时空观念，揭露了物质和能量的相当性，创立了一个








全新的物理学世界，是近代物理学领域最伟大的革命。

在这短短的半年时间，爱因斯坦在科学上的突破性成就，可以说是“石破天惊，前无古人”。即使他就此放弃物理学研究，即使他只完成了上述三方面成就的任何一方面，爱因斯坦都会在物理学发展史上留下极其重要的一笔。爱因斯坦拨散了笼罩在“物理学晴空上的乌云”，迎来了物理学更加光辉灿烂的新纪元。

“天才，一个真正的天才！”人们也只好这样解释。但爱因斯坦自己却不这么看，他曾经对为他写传记的作家塞利希说：“我没有什么特别的才能，不过喜欢寻根刨底地追究问题罢了。”他也对一位物理学界的同行说过：“空间时间是什么，别人在很小的时候就已经搞清楚了；我智力发育迟，长大了还没有搞清楚，于是一直在揣摩这个问题，结果也就比别人钻研得深一些。”当然，在我们看来，这是名人的一种谦和的大度，科学研究工作需要严谨的求实而并非是张扬的个性，这同样也是爱因斯坦成功的契机。

但不管怎么说，爱因斯坦是物理学史上当之无愧的革命者。他所创立的“相对论”和丹麦哥本哈根学派创立的“量子力学”一起被视为现代物理学的两大支柱，是物理学革命性的进展，在牛顿经典力学轰然倒塌之后在废墟上建立起来的新的物理大厦。他的名字也因此和哥白尼、伽里略、开普勒、牛顿、法拉第、麦克斯韦等物理学诸位先贤相提并论，成为人类科学探索史上一颗闪耀的明星。

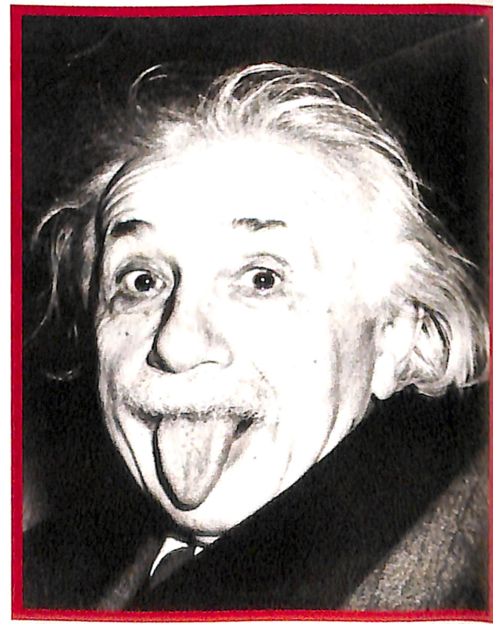
到此为止，爱因斯坦在物理学上取得的成就已经足够让他名垂青史了，但他本人却并不满足，在他看来狭义相对论尚存在着一定的缺陷。1912年，他当上了教授，1913年，他又应普朗克之邀担任了新成立的威廉皇帝物理研究所所长和柏林大学教授。不过爱因斯坦本人视名利为浮云，并不看重随之而来优越的生活条件，但是地位的迅速提升确实给了他物理研究上的更多便利，让他能够更投入到自己的思想世界中。在1905年到1913年之间，爱因斯坦就已经在考虑将已经建立的相对论推广了，对于他来说，有两个问题使他不安。第一个是引力问题，狭义相对论对于力学、热力学和电动力学的物理规律是正确的，但是它不能解释引力问题。牛顿的引力理论是超距的，两个物体之间的引力作用在瞬间传递，即以无穷大的速度传递，这与相对论依据的场的观点和极限的光速冲突。第二个是非惯性系问题，狭义相对论与以前的物理学规律一样，都只适用于惯性系。但事实上却很难找到真正的惯性系。从逻辑上说，一切自然规律不应该局限于惯性系，必须考虑非惯性系。狭义相对论很难解释所谓的“双生佯谬”。该佯谬说的是，有一对孪生兄弟，哥在宇宙飞船上以接近光速的速度做宇宙航行，根据相对论效应，高速运动的时钟变慢，等哥哥回来，弟弟已经变得很老了，因为地球上已经经历了几十年。而按照相对性原理，飞船相对于地球高速运动，地球相对于飞船也高速运动，弟弟看哥哥变年轻了，哥哥看弟弟也应该年轻了。这个问题简直没法回答。实际上，狭义相对论只处理匀速直线运动，而哥哥要回来必须经过一个变速运动过程，这是狭义相对论无法处理的。正在人们忙于理解相对狭义相对论时，爱因斯坦正在接着完成广义相对论。

1907年，爱因斯坦撰写了关于狭义相对论的长篇文章《关于相对性原理和由此得出的结论》，在这篇文章中爱因斯坦第一次提到了等效原理，此后，爱因斯坦关于等效原理的思想又不断发展。他以惯性质量和引力质量成正比的自然规律作为等效原理的根据，提出在无限小的体积中均匀的引力场完全可以代替加速运动的参照系。爱因斯坦并且提出了封闭箱的说法：在一个封闭箱中的观察者，不管用什么方法也无法确定他究竟是静止于一个引力场中，还是处在没有引力场却在作加速运动的空间中，这是解释等效原理最常用的说法，而惯性质量与引力质量相等是等效原理一个自然的推论。

1915年11月，爱因斯坦先后向普鲁士科学院提交了四篇论文，在这四篇论文中，他提出了新的看法，证明了水星近日点的进动，并给出了正确的引力场方程。至此，广义相对论的基本问题都解决，广义相对论诞生了。1916年，爱因斯坦完成了长篇论文《广义相对论的基础》，在这篇文章中，爱因斯坦首先将以前适用于惯性系的相对论称为狭义相对论，将只对于惯性系物理规律同样成立的原理称为狭义相对性原理，并进一步表述了广义相对性原理：物理学的定律必须对于无论哪种方式运动着的参照系都成立。

爱因斯坦的广义相对论认为，由于有物质的存在，空间和时间会发生弯曲，而引力场实际上是一个弯曲的时空。爱因斯坦用太阳引力使空间弯曲的理论，很好地解释了水星近日点进动中一直无法解释的43秒。广义相对论的第二大预言是引力红移，即在强引力场中光谱向红端移动。上世纪20年代，天文学家在天文观测中证实了这一点。广义相对论的第三大预言是引力场使光线偏转。最靠近地球的大引力场是太阳引力场，爱因斯坦预言，遥远的星光如果掠过太阳表面将会发生1.7秒的偏转。1919年，在英国天文学家爱丁顿的鼓动下，英国派出了两支远征队分赴两地观察日全食，经过认真的研究得出最后的结论是：星光在太阳附近的确发生了1.7秒的偏转。英国皇家学会和皇家天文学会正式宣读了观测报告，确认广义相对论的结论是正确的。会上，著名物理学家、皇家学会会长汤姆逊说“这是自从牛顿时代以来所取得的关于万有引力理论的最重大的成果”，“爱因斯坦的相对论是人类思想最伟大的成果之一”。爱因斯坦成了新闻人物，他在1916年写了一本通俗介绍相对论的书《狭义相对论与广义相对论浅说》，到1922年已经再版了40次，还被译成了十几种文字，广为流传。

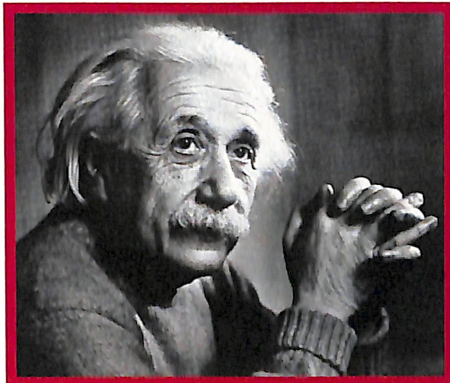
但是当1914年爱因斯坦来到柏林的时候，其实世界已经被笼罩在第一次世界大战的阴影之下了，他虽身居战争的发源地，生活在战争鼓吹者的包围之中，却坚决地表明了自己的反战态度。9月，爱因斯坦参与发起反战团体“新祖国同盟”，在这个组织被宣布为非法、成员大批遭受逮捕和迫害而转入地下的情况下，爱因斯坦仍坚决参加这个组织的秘密活动。10月，德国的科学界和文化界在军国主义分子的操纵和煽动下，发表了所谓“文明世界的宣言”，为德国发动的侵略战争辩护，鼓吹德国高于一切，全世界都应该接受“真正的德国精神”。在“宣言”上签名的有九十三人，都是当时德国有声望的科学家、艺术家和牧师等。就连能斯脱、伦琴、奥斯特瓦尔德、普朗克等都在上面签了字。当征求爱因斯坦签名时，他断然拒绝了，而同时他却毅然在反战的《告欧洲人书》上签上自己的名字。这一举动震惊了全世界。爱因斯坦并非是个只埋头学问而将自己置身世外的实验室学者，相反，他是个拥有社会责任心和人类使命感的为人，他一直关心着人类的文明和进步，并为之顽强、勇敢地战斗。他说过：“人只有献身于社会，才能找出那实际上是短暂而又有风险的生命的意义”，他自己正是这样去做的。第一次世界大战随着德皇威廉二世下台而结束，但和平在那个战乱的年代只是一种奢望而已。很快，随着1933年希特勒上台，法西



斯思想开始席卷整个德国，他的不妥协态度加上他的犹太人身分成为了德国纳粹分子的重要迫害对象，幸而他1932年底离开德国到美国讲学，才未遭毒手。他在柏林的住屋被查抄和捣毁，他的财产被没收，他的著作被焚毁，纳粹还悬赏2万马克要杀害他。面对纳粹分子暗杀的危险，爱因斯坦没有丝毫的畏惧，而是更坚定地战斗，尽管他的好友劝他为了逃避灾厄应该选择明哲保身的态度，但就像他面对物理学问题时一样，刚正不阿的他没有丝毫的妥协，断然拒绝了朋友这样的劝告。但是局势随着希特勒对犹太人实行种族灭绝主义而变得更糟，作为整个德国最著名的犹太人，1933年3月28日爱因斯坦不得不离开德国避难，经过一番颠沛流离之后来到了当时学术风气最为自由的美国，并来到了以良好团结协作风气著称的普林斯顿高等研究院。

尽管他在1939年前后获悉纳粹德国正在加紧研制核武器的消息之后，于8月2日向罗斯福总统写了一封建议进行核武器方面研究的信，间接地推动了美国最终在与纳粹德国的原子弹研制竞赛中获胜，但他本人并没有参与到美国政府的核武器研究工作中去，他的一些从事该项工作的朋友也对他保密不让他知道有这回事。但是奠定了原子弹全部理论基础的他仍然被各种媒体称作“原子弹之父”，这让他一直对广岛、长崎两颗原子弹造成的巨大破坏感到内疚和痛心，他后来写了一封告美国公民书，说：**“我们将此种巨大力量解放的科学家们，对于一切事物都要优先负起责任，必须限制原子能绝对不能使用来杀害全人类，而是用来增进人类的幸福方面。”**1955年，爱因斯坦与罗素联名发表了反对核战争和呼吁世界和平的《罗素-爱因斯坦宣言》。

爱因斯坦的一生都相当简朴，他在计算的纸上是两面都写，而且他把许多寄给他的信的信封裁开，当成计算的草稿纸，不让它们在进了纸篓



之前失掉可以再利用的价值。爱因斯坦在外出时经常坐二三等车，平时只吃一些简单的食物。1909年7月，爱因斯坦应邀到日内瓦，参加隆重的日内瓦大学三百五十周年校庆和纪念建校人加尔文的庆祝活动，并接受日内瓦大学颁发给他的荣誉博士学位。在庆祝活动的游行中，学校里的显要人物和政府中的大人物，都身穿燕尾服、头戴高礼帽，或者身穿中世纪式的锈金长袍，头戴平顶丝帽，而爱因斯坦却穿着一套平时上街穿的衣服，戴着一顶草帽。对这次庆祝活动所举办的盛大宴会，爱因斯坦很不以为然，他对坐在旁边的人说：**“如果加尔文还活着，他一定会堆起一大堆柴禾，因为搞这样铺张浪费的盛宴而把我们全都烧死。”**

爱因斯坦也是一个很珍惜时间的人，他不喜欢参加社交活动与宴会，他曾讽刺地说：**“这是把时间喂给动物园。”**他集中精神专心的钻研，他不希望宝贵的时间消耗在无意义的社交谈话上。他也不想听那些奉承和赞扬的话。他认为：**“一个以伟大的创造性观念造福于全世界的人，不需要后人来赞扬。他的成就本身就已经给了他一个更高的报答。”**1929年3月，为了逃避五十寿辰的庆祝活动，他在生日前几天，就秘密跑到柏林近郊的一个花匠的农舍里隐居起来。

作为物理学革命中的伟大科学巨匠，爱因斯坦从来没有自认为是一个超人。他认识到，自己所走的道路是前人走过的道路的延伸，科学的新时代是在前人工作基础上的合理发展，因此他总是抱着感激和敬仰的心情赞赏前人的贡献。在谈到相对论的创立时，他说：**“相对论实在可以说是对麦克思韦和洛伦兹的伟大构思画了最后一笔，因为它力图把场物理学扩充到包括引力在内的一切现象。”**爱因斯坦曾几次在信中对赞扬他的成就的朋友写道：**“我完全知道我没有什么特殊的才能：兴趣、专一、顽强工作以及自我批评使我达到我想要达到的理想境界。”**1955年4月18日1时25分，爱因斯坦因为腹腔主动脉瘤破裂导致的腹腔大量溢血而与世长辞，巨星陨落，整个世界陷入一片悲恸。唁电和唁函，从世界的每一个角落飞往普林斯顿。这些唁函和唁电有来自学术团体的，也有来自国家元首和政府首脑，或者是来自著名的科学家，甚至也来自普通的男男女女。人们怀念他，因为他改变了人类对宇宙的认识，开阔了科学造福于人类的无限广阔的前景。人们怀念他，争取光明，为人类的进步进行了不屈不挠的斗争。

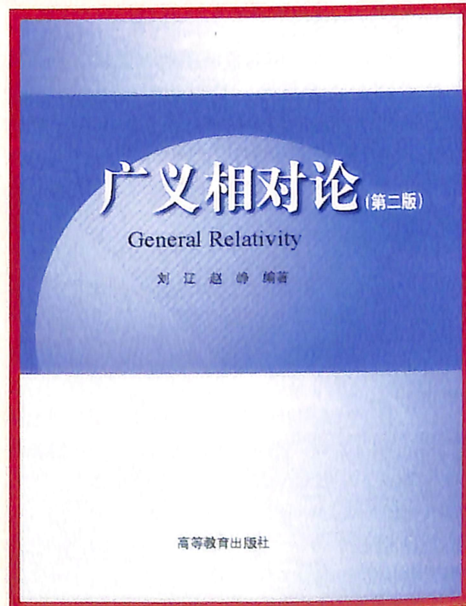
50年之后，2005年的4月19日，一束光信号在美国当地时间20：30从爱因斯坦工作过的普林斯顿发出，通过大洋光缆横跨太平洋经过日本、韩国，北京时间4月19日19：00光束将传入中国上海，光束在中国境内，经南北两条线路，在中国传递两个小时，21：00分两路分别传向俄罗斯和印度，24小时后返回美国普林斯顿。40多个国家的几十亿人一起参与了这个名为“物理照耀世界”光信息传递活动，一起来纪念我们的大科学家爱因斯坦。这一道微弱的光线，照亮的并非仅仅只是漆黑的夜空，还有日渐功利化的内心和人类未来的希望之路。

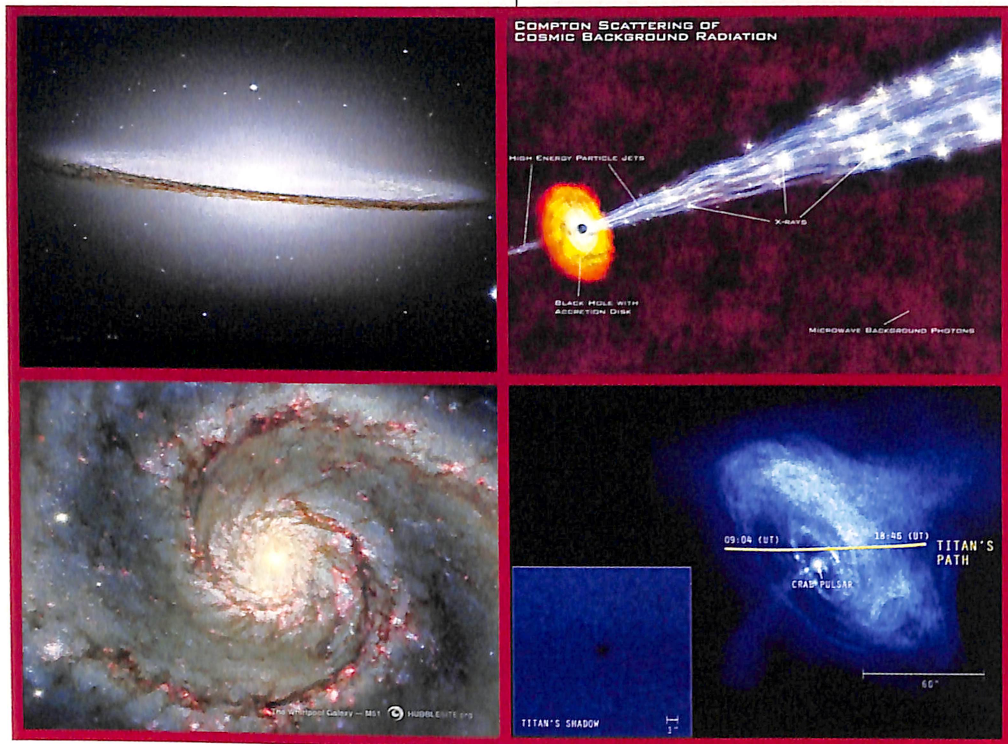
4 关于相对论的浅析

爱因斯坦的相对论作为现代物理学的基础如今已经成为了理工科大学生的必修科目，但也是最难理解和把握的科目之一，其原因就在于他所提供的物理图像并非是直观的，而显得非常间接和抽象。而且对于我们这个时空旅行的主题来说，为了探讨的继续深入，也有必要了解相对论的一些基本概念，当然复杂的推导和公式放在这里未免有些不合时宜，我们下面关于相对论的简介还是以一种定性的、浅显的方式进行。

我们还是要从对爱因斯坦的相对论具有很大启发意义的马赫的质疑开始说起。历史上，最早对牛顿的时空观念发生怀疑并进行挑战的是马赫，1883年，他发表的教科书《力学发展史》中对牛顿力学作了批判，这是牛顿的力学原理受到的第一次尖锐的批评。马赫指出了牛顿力学的主要缺点集中在牛顿关于时间、空间和运动的观念上。牛顿认为时间是绝对的，不管任何外部事物如何，总是均匀地不停地流逝着。相对的，表观的和普适的时间，在某种意义上是可觉察的，是通过对物体的运动所估计出来的绝对时间的外部测量，无论正确与否，通常是用诸如一小时、一天、一月、一年这样的量度来表示真实时间。马赫指出，既然时间必须通过某个物理系统的重复运动来测量，例如时钟的摆动或地球绕太阳的公转，那么时间的性质就必须和描述这些物理系统运动的定律联系起来。马赫的这段话也许不好理解，其实简单来说，就是牛顿力学的那种没有时钟的时间是一种唯心的、形而上学的、被绝对化的存在，这种时间与人的测量手段和测量工具无关，而马赫的说法就是既然时间只能被人的测量手段和测量工具才能把握，那么时间就应该由测量的结果来定义，由事实说了算而不是一种绝对存在，不存在独立于测量之外的时间。而对于空间的概念，牛顿和马赫观点上的分歧也是类似的。

这种分歧的根源其实在于物理学的哲学理解，牛顿的经典物理学中的时空是一种不加验证的假设或前提，是一种绝对化的存在，而牛顿的经典物理学正是在这种假设或前提下推导出来的结果。这有点像数学中的欧式几何，牛顿的经典物理学中的时空概念好比欧式几何里面的平行公设，平行公设我们应该都很熟悉，因为这是初中数学课的内容，也就是所谓的直线外一点有且只有一条直线与其平行，我们当初学习的时候数学老师一定告诉过我们这是公理，所谓公理就是不加验证的，被视为绝对正确的存在，而全部欧式几何也在类似平行公设那样的几条公理之下推导展开，形成数学的公理化体系。然而，当改变这条平行公设的时候，整个几何学的所有内容都要改写，比如罗氏几何和黎曼几何就是在改变这条平行公设之后得到的全新的几何学，但这样获得





的几何学也并非是错误的，只是相对欧式几何拥有不同的应用背景。牛顿经典物理学中的时空观好比几何学中的平行公设，是被牛顿视为绝对化的存在，全部的经典物理学都从这种假设下推导出，当这种时空观念改变的时候，就会得出完全不同的物理学定律。但数学中是可以将无法证明的概念绝对化成公理的，原因是因为数学只是一种工具，在不同的应用背景下可以选择不同的工具进行运用，而物理不同，物理是一种对于客观世界运作规律的描述，他应该是唯物的，有所研究对象的性质决定。所以物理学不能像数学一样采用公理化体系，物理的所有概念和规律必须立足实际，从客观的实验数据中定义和归纳，时间和空间作为物理量，也必须用观测到的实验结果来定义而并非是用绝对化的抽象观念。牛顿和马赫在时空理解上的分歧，其实也就是物理理解上的唯心观点和唯物观点之争，也就是新旧物理学上的分歧，这个问题搞清楚了，那么现代物理学剩下的只是一堆从实验数据中运用数学和逻辑推导得到的结论而已。

爱因斯坦本人有着很高的哲学素养，他本人很喜欢阅读哲学著作，并从哲学中吸收思想营养，他相信世界的统一性和逻辑的一致性。我们相信，当年在苏黎世联邦工业大学念书的爱因斯坦敏锐地从这场物理学哲学争辩中嗅出了物理学新旧更替的味道。

既然我们明白物理学的概念立足实际，那么直接和实际相接触的物理学实验在物理学中就拥有比物理理论更高的地位，因为物理学的研究方式就是从实验数据中归纳规律然后在用所得的规律在实验中进行验证。所以我们可以理解当1905年的物理学界在物理实验中出现在牛顿力学所不能解释的现象时，在那些站在牛顿经典物理学阵营的理论物理学家心中的恐慌，但实际上，这只是物理学发展到一定阶段，人们的观测手段和实验技术发展到一定程度之后，对于客观世界物质规律所获得的更进一步的直接观测结果，所谓危机就是转机，这种表面上的不和谐其实就是新物理学诞生的契机。

对于狭义相对论来说，来自“物理学晴空的两朵乌云”中的“以太和可称量物体的相对运动”问题有着更重要的意义，特别是迈克耳逊–莫雷寻找绝对参照系失败的实验结果给了牛顿的经典力学很大的打击。19世纪末的人们还无法理解光可以独立于媒质传播，他们为光的传播定义了一种特殊的媒质——以太，以太这个名词源于希腊，用以代表组成天上物体的基本元素，17世纪，笛卡尔首次将它引入科学，作为传播光的媒质。当时人们普遍认为这种叫做“以太”的连续介质充满了宇宙空间，就像空气中的声波一样，光线和电磁信号是“以太”中的波，直到19世纪末，人们试图用各种手段和方法找到以太的存在，但神秘的以太却从未被发现过，特别是迈克耳逊–莫雷的结果告诉人们，以太的理论需要修整。对于以太理论，人们想出了各种修补方法，爱尔兰物理学家乔治·费兹哥立德和荷兰物理学家亨卓克·洛仑兹，最早认为相对于“以太”运动的物体在运动方向的尺寸会收缩，而相对于“以太”运动的时钟会变慢，而对“以太”本身，并没有科学家怀疑其是否真实存在。然而当时还在瑞士首都伯尔尼的瑞士专利局工作的年轻的爱因斯坦插手“以太”说，并一次性永远地解决了光传播速度的问题。在1905年的文章中，爱因斯坦完全摒弃了以太的概念，他指出由于你无法探测出你是否相对于“以太”的运动，因此，关于“以太”的整个概念是多余的，因而以太所代表的绝对静止的惟一参照系也被从相对论的时空描述中剔除了出去。

经典力学面临的另外一个巨大的矛盾来自于麦克斯韦尔电磁学，由麦克斯韦尔电磁学我们可以知道光其实就是一种我们人眼可以察觉到的电磁波，而电磁波在空间中传播的速度可以由电磁学理论推得是一种与参照系无关的恒量，然而按照牛顿力学的速度加法原理，不同惯性系的光速是不同的，我们打个比方说，假如胜负师站在原地，泰坦相对他以一个恒定的速度跑步，同时将手中的球以一个速度抛向远方，那么在胜负师看来，球远离他的速度是泰坦相对于他运动的速度加上球相对于泰坦运动的速度，这就是牛顿的速度加法原理，我们很容易理解，但是假如泰坦手里拿着一个手电筒的话，在胜负师看来，他所看到的光速是多少呢？是泰坦的速度加上光速吗？很遗憾，光速是个常量，这个时候泰坦看到的手电筒射出的光速和胜负师看见的是一样的，尽管泰坦在跑步，这就是与经典物理学相悖的地方。“以光速运动的人所看到的电磁波是静止的吗？”这个问题早在爱因斯坦16岁那年就开始思索了。

麦克斯韦尔和牛顿对于速度的说法明显相悖，这意味着麦克斯韦尔的电磁学和牛顿的经典物理学之一需要修整，但是麦克斯韦尔的电磁学无论从理论还是实验中，都被越来越多的证据表明是正确的，而牛顿的经典力学则出现了越来越多与实验事实相悖的地方。但是统治了物理学界几百年的牛顿经典物理学需要修整，这对于19世纪末的许多科学家来说，是想都不敢去想的事。

对于这种不相容，可以推导出原因存在以下三种可能：

(1)相对性原理只适用于力学定律，不适用于电磁学的定律。若果然如此，则就可能找到一个特殊的惯性系，相对这一惯性系，麦克斯韦方程组成立，电磁波以及光在“真空”以太中的传播速度为c，这意味着至少在电磁学的范围内绝对参照系是存在的。

当然迈克耳逊–莫雷寻找绝对参照系失败的实验结果证明这种可能性并不存在。

(2)麦克期韦方程组对牛顿的速度变换公式即伽里略变换不具有协变性，表明麦克期韦方程组不是电磁学的基本定律，因此必须找到真正反映电磁现象规律的方程组。

当然，越来越多的实验证实麦克期韦方程组是正确的，这种可能性也不存在。

(3)存在一个广义的相对性原理，它既适用于力学，也适用于电磁学，电磁学的基本定律是麦克斯韦方程组。但伽里略变换不是代表广义相对性原理的变换式，因此必须寻找保证麦克斯韦方程为协变式的新的变换公式。如果对此新的变换公式，牛顿定律不符合相对性原理，就得修改牛顿定律。

爱因斯坦在第三条思路的指导下提出了相对论学说，因而相对论的宇宙观和世界观才是对于我们这个时空真正的描述。

相对论貌似非常复杂，但是在正确的物理思想看待它就会把握住他的本质，剩下的只是推导和计算之类的思维体力活而已。说到底，真正体现爱因斯坦智慧的地方还是他对于时空的理解，而爱因斯坦本人的数学功底其实比较一般，相对论的数学推导有其夫人的参与，他的大学数学教授闵可夫斯基也有功劳，但他本人却没有把精力过多的用在这方面，大学的物理学可能在相对论的细枝末节上讲得很清楚，但却往往忽略物理学的全局观念，这不能不说是一种教学方向上的偏差，当然大学是量产化工程技术人员的地方，而并非是天才的摇篮，天才的头脑在大学的教育中感到压抑，那也是情理之中的事情。

狭义相对论的全部理论基础其实只有两条，光速恒定论和物理学规律的协变性，剩下的所有狭义相对论定律都可以由这两条最基本的假设推导出。光速恒定论我们已经在之前的讨论中提

到，就是光速是一个与参照系或者说是与光源的运动无关的常量，这个可以归结为静止的胜员师和运动的泰坦看见的光速是一样的，而物理学规律的协变性其实在前面的讨论中也已经隐含，就是物理学的所有定律在所有惯性系中都具有不变的形式，它说明在任何惯性系内观察同一体系，尽管对某些量的测量可能会得出不同的数值，但联系这些观测量的物理定律，即这些量之间的定量关系都是相同的。在一个惯性系内进行的任何物理学的实验，都无法判断该惯性系是处于静止还是处于匀速直线运动状态。爱因斯坦的相对性原理也表明：应该存在一组联系两个惯参照系的坐标变换公式，这组公式应保证所有的物理定律具有协变性，而在狭义相对论中，这组公式被成为洛伦兹变换公式。

当然，狭义相对论的具体数学表述和具体物理表现较为复杂，这里展开有些不合时宜，我们就稍微介绍一下与时空旅行相关的时间膨胀和长度收缩，这也是狭义相对论最基本的物理现象。

从上述的讨论中，我们知道狭义相对论建立在光速不变论的假设上面。那么，既然光速是一个恒定的量，那么时间的最好度量就应该是光速，但光速是一个有限量，那么就产生一个新奇的结论，静止和运动的人的时间观念是不一样的。假如胜员师站在站台上，而泰坦坐在一辆行驶的列车中，在泰坦的头顶上有一面镜子，当泰坦对着镜子看梳头的时候，他脸上的漫反射光线经过镜子的反射进入了他的眼睛，他看见了他自己，在列车上的泰坦看来，他自己和镜子是相对静止的，脸上的反光和眼睛看见自己都在同一地点。但对于胜员师来说，他看见的却完全不是那么一回事，因为镜子和泰坦相对于胜员师都在运动之中，在胜员师看来，泰坦脸上反光和反射光线进入泰坦的眼睛并非发生在同一地点，光所走过的距离因为列车行驶而被拉长了，因而用光行走的距离所描绘的时间也被拉长了，在胜员师看来，泰坦梳头将是一个慢动作，运动中的泰坦那里的时间膨胀了。而用这种膨胀的时间去做长度的度量就会得到垂直于运动方向的长度收缩这样的结论。

运动的钟变慢意味着相对观测者运动的人的脉搏跳动也变慢，思维过程以致衰老的过程都以同样的比率变慢，打个比方说，驾驶宇宙飞船以近似光速的速度在太空遨游的船员，回到地球的时候将看见若干年后的未来，这就是所谓的双生子佯谬(当然，在这个问题上详细的解释仅仅拥有狭义相对论知识是不够的，我们在下一小节中进行讨论这种时空旅行方式的可能性)，电影《人猿星球》即采用了这种时空旅行的方式。运动中的物体时间膨胀这已经在实验中得到证实，一个最明显的例子来自于粒子加速器，在粒子加速器中有着以恒定速度运动的粒子，这种粒子寿命受其蜕变速度制约，一般都是一个很小的时间量，但在粒子加速器确实可以观测到这类粒子的寿命相对于其静止时候的寿命是延长了，这于狭义相对论的这种论述相符。

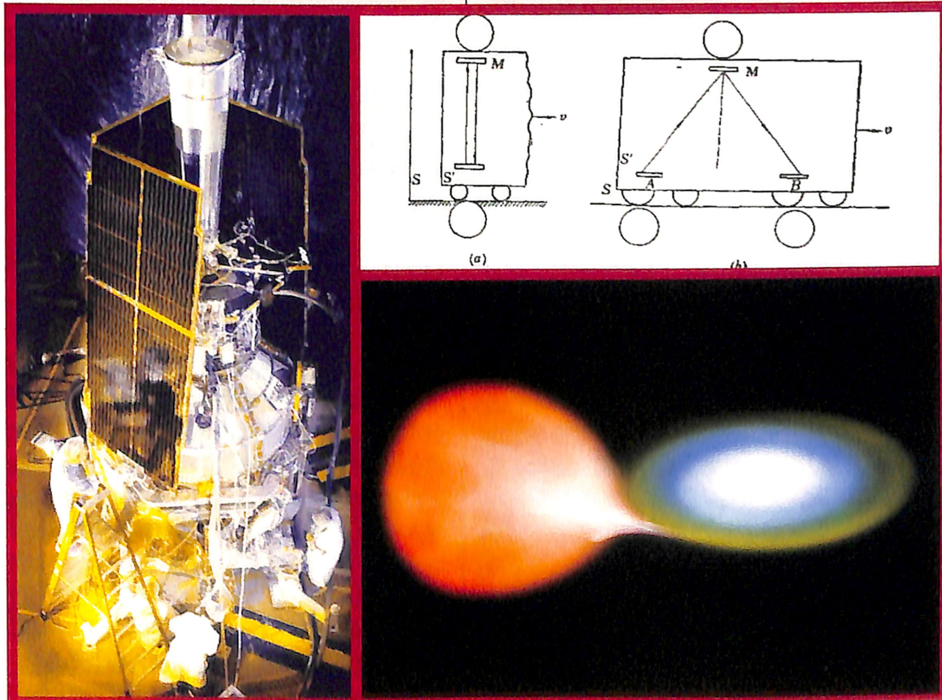
当然，狭义相对论并没有真正给出时空旅行的方法，所谓运动中的时间膨胀也只是说，可以通过这种地球上和宇宙飞船中时间流逝速度上的差异得到飞向未来的可能性，但这种旅行是单向的，只能前进不能后退，而且假如人类发明可以完全冻结人类生命以便在需要的时候解冻也可以完全实现这种意义上的“时间旅行”，所以狭义相对论并没有给出时空旅行的完全解决方案。

真正对于时空旅行强有力的理论支持来自广义相对论，广义相对论的由来我们前面提到过，是爱因斯坦为了弥补狭义相对论的理论缺陷所创，狭义相对论详细的解释了力学、热力学和电动力学的物理规律，阐述了光在运动中的行为，但不能解释经典力学中的引力问题。牛顿的引力理论是超距的，两个物体之间的引力作用在瞬间传递，即以无穷大的速度传递，这与相对论的光速是物质运动的极限相互冲突。爱因斯坦基于对宇宙统一性的认识，意识到狭义相对论只考虑到了理想状态下的物质运动，即恒速运动参照系。但是，宇宙中不可能存在恒速参照系，一切自然规律不应该局限于惯性系，必须考虑非惯性系。面对非惯性系这个问题，爱因斯坦的工作就是将矛盾的根源，引力与非惯性系的加速度进行等效，因为根据惯性质量和引力质量成正比的物理定律，在无限小的体积中均匀的引力场完全可以代替加速运动的参照系，重力与加速度之间具有明显的等效性，匀速加速参照系与在均匀万有引力场中静止的参照系必然等效。这种根据狭义相对论中参照系的运动来解释重力的一种全新的观念，由此，构成了广义相对论的理论基础。

在广义相对论的这种论述中，我们可以得到时空是弯曲的这一结论，而导致时空弯曲的原因就是因为拥有重力的存在。现实世界也确如爱因斯坦的广义相对论所述一般是弯曲的，这一结论已经被证据确凿的实验数据所证实，根据广义相对论在弯曲的时空中，光线必然沿着一个弯曲的轨迹行进，在加速参照系中，光的运行轨迹必定是曲线。因此，根据相对性原理，光在任何时空中的运动轨迹也一定是弯曲的。爱因斯坦为了检验这一假设，选择了太阳系的太阳引力场来进行计算，计算结果表面当遥远的星光掠过太阳表面时，将会发生1.7秒的偏转。这一结论将可以通过全日食时进行观测检验。1919年，英国科学界为了证实爱因斯坦的结论，派出了两支远征队分赴两地观察日全食，经过认真的观测和研究得出最后的结论，星光的确在太阳附近发生了1.7秒的偏转，英国皇家学会和皇家天文学会正式宣读了这一观测报告，爱因斯坦根据光线受引力场折射的计算结果与现实如此之吻合，确凿无疑地支持了广义相对论的正确性。

广义相对论支持下的弯曲的时空导致了时空旅行的可能，“虫洞”就是在广义相对论描述的时空下预言出的一种时空旅行的通道，它被描绘成一条时空细管，能把两个时间上相差甚久、空间上相距甚远的不同时空连接起来。虫洞存在的原因可以粗略地归结为弯曲的宇宙时空所存在的曲率，就是说，在宇宙的某些地方，因时空弯曲的存在，存在着某些天然的时空隧道，而当宇宙中没有提供时间旅行所必须的曲率时，我们也可以人为地将时空的局部区域卷曲到这种程度，当然，需要的能量也许超过了我们现在的想象。实际上广义相对论方程式描述虫洞的解，在广义相对论提出不久后的1916年就找到了，但当时还没有人把它和时空旅行联系在一起。而到了1935年，在爱因斯坦和纳珍·罗森合写的一篇论文中，虫洞的概念被再次提及，因而虫洞也被称为爱因斯坦—罗森桥，但是当时爱因斯坦认为这座桥或者说这个洞是无法通过的，因为它只能打开短短一瞬，空间飞船尚未来得及穿越，虫洞就会缩紧，桥就会断裂，塌陷所造成的无限大的引力会将试图穿过的物体全部压碎瓦解。但到1949年，和爱因斯坦一起在普林斯顿高级学术研究所度过他们晚年时通晓了广义相对论的奥地利数学家戈德尔通过计算发现，在某些特定情况下，桥不会断裂，也就是说广义相对论的确允许人们在时间里旅行，这个结果令爱因斯坦非常吃惊。而到了上世纪80年代，加州理工学院的相对论学者们试图寻找阻止虫洞存在的物理学定律时，却发现根本不存在这样的物理学定律，相反基普·桑尼和他的同事们还发现爱因斯坦方程式甚至有允许存在长寿命虫洞的解。

迄今为止的一切物理学探索表明，时空旅行确实是切实可行的。



5 从相对论看时空旅行

当我们初步掌握相对论概念的时候，有些时空旅行的问题就可以较为深入探讨了。首先，我们纠正一个被广为流传的谬误，就是所谓“时间是以光速流逝的，当我们的速度超过光速的时候，就能回到过去。”这种说法是对相对论的曲解，首先相对论中的时间并不存在惟一的标准，在运动的人和静止的人看来，时钟的快慢或者说时间的标准是不一样的，所谓时间是以光速流逝的这句话本身就是一种错误。另外，相对论证明，光速是速度的极限，任何物体的速度都不能超过光速，也就是所谓的光速壁垒，这一点也已经被实验所证实，比如费米实验室或者欧洲核子研究中心的粒子加速器中的基本粒子的经验。我们可以把粒子加速到光速的99.99%，但是不管我们注入多少功率，也不能把它们加速到超过光速壁垒。空间飞船的情形也是类似的：不管火箭有多大功率，也不可能加速到光速以上，那么既然并不存在以超过光速的速度运动的物体，那么这种所谓的时空旅行的方式也不过是一纸空谈。

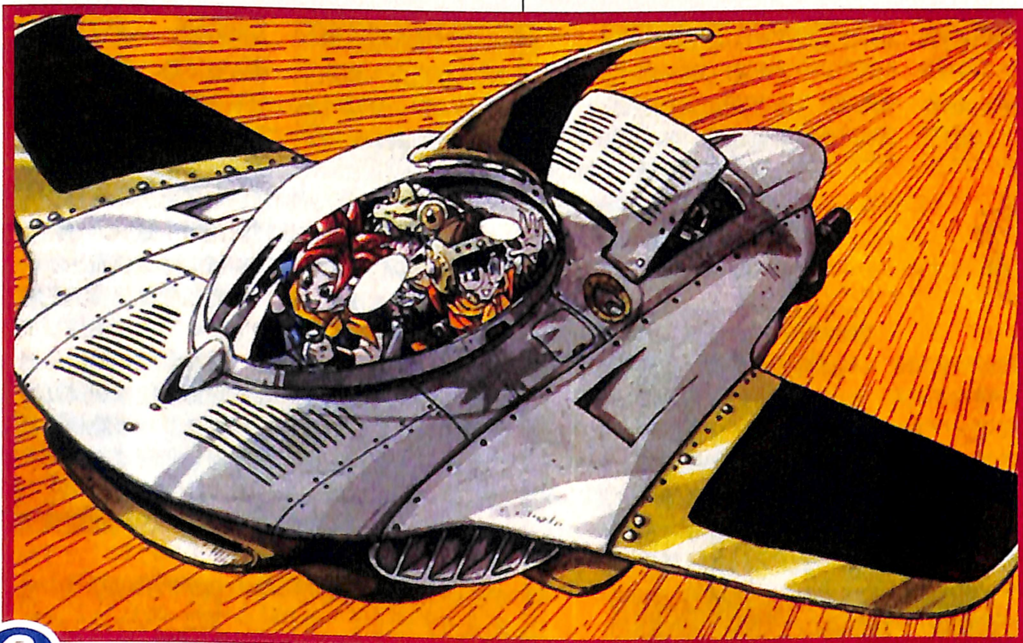
实际上，假如光速壁垒被突破，不仅可以穿越时空，甚至可以改变事件的因果关系，比方说，假如胜负师和泰坦坐在了行驶的列车上，泰坦抢了胜负师的棒棒糖，然后胜负师哭了出来这件事，假如列车以大于光速的速度行驶，那么从狭义相对论可以推出，站在站台上的我们看到的是，胜负师哭了出来，然后才是泰坦抢了胜负师的棒棒糖，事情的因果被颠倒了。但这种情形并不会发生，因为光速壁垒并不会被突破，我们也无法看见大于光速的列车上发生的事，因为携带胜负师和泰坦近况的信息需要以光速(确切的说是光的群速)才能传递到我们眼里，所以以超过光速行驶的列车和站在站台上的我们是一个没有因果关系的系统。

所以，既然光速壁垒无法被突破，那么寻找时空旅行的方法就只能在光速的限制下寻找。当然，上面提到过的双生子佯谬可能是一种方法，它的理论依据来自广义相对论，因为飞船在折返的过程中已经牵涉到加速度，因而必须用解决非惯性系的广义相对论原理去解释。但我们已经解释过这对于时空旅行来说，并非是一种完全的解决方案，而且，这种是一种非常不经济的做法，因为如果我们想要把10吨重的物体加速到光速的99.9%，则需要100亿亿焦耳的能量，相当于世界上几个月所耗能量总和！所以双生子佯谬一般只是用来说明静止和运动的时间存在相对性而并不用来时空旅行。

那么，对于虫洞，迄今为止的物理定律都表明，它是存在的，而且可以通过它穿越时空，只是具体的方法现在还没有找到或者说现有的方法现在的技术手段无法实现，在广义相对论的理论中人们可以让虫洞维持开放，以便时空旅行的顺利实施。人们可以把时空以其他方式卷曲，使它允许时间旅行。可以证明这需要一个负曲率的时空区域，如同一个马鞍面。通常的物质具有正能量密度，赋予时空以正曲率，如同一个球面。所以为了使时空卷曲成允许旅行到过去的样子，人们需要负能量密度的物质，而人们可以通过量子力学中寻找到支持获得负能量密度的物质，因而时空旅行是可行的。

非常庆幸的是，时空的弯曲性和负能量密度的获得都拥有实验依据，第一，从日食时的光线弯折得知时空可以被卷曲。第二，从量子力学中的卡西米尔效应得知时空可被弯曲成允许时间旅行的样子。所以，人们希望随着科学技术的推进，我们最终能够造出时间机器。但是，如果这样的话，为什么从来没有一个来自未来的人回来告诉我们如何实现呢？或许未来的人认为和现阶段的我们分享时间旅行的秘密是不明智的，又或者人类的未来是悲观的，未来无可捉摸，谁知道呢？

至于虫洞在科幻游戏中的表现，我们一开始举的《超时空之钥》就是最好的例子，玛尔的项链是蕴藏巨大负能量的物质，而在空间传送器中发生了共鸣，因而时空被人为的弯曲，克罗诺等通过它来到了过去。另外，在《超时空之钥》的世界中也有着一些天然的虫洞存在，至于时空飞船——时之翼，我们可以认为那是用来制造虫洞并用来穿越虫洞进行时空旅行的飞船。



6 有趣的时空悖论

当然，时空旅行的问题到这里并未结束，因为假如时空旅行真的存在的话，这就会遇到一个无法回避的与我们现在的认识相悖的问题：如果这个年纪较大的人不是为了问候，而只是为了去杀死他较为年轻的自身，那又会怎样呢？这样，回到过去的时间旅行就提出了一个悖论。这种悖论又被称作“外祖母悖论”，因为它有另外一个版本：如果你在时间上回到过去，并且在你母亲出生之前就杀死你的外祖母，那一切将会怎样？这个问题很明确，如果你杀死了你的外祖母，那么，你的母亲就绝不会出生，你也就绝不会出生；如果你没有出生，你就绝不会回到过去。那么，你也就不能杀掉你的外祖母。这个名为外祖母悖论的难题经常被视为排除人类有可能回到过去的有力证据。

对于这个悖论，可能是现在所有时空旅行问题中最令人感兴趣的问题，因为这个问题没有确定的答案，已有的几种解释也只是尚未证实的猜想，甚至有些解释本身就来自与科幻小说、电影和游戏的内容，比方说在《超时空之钥》中，璐卡可以回到过去改变她母亲腿被压断的事实，这个结局当然是皆大欢喜的，但是另一方面，假如玛尔的曾曾曾曾……祖母被魔族杀害，那么玛尔也就不会出生，那么也就不会有这场时空旅行，当然游戏中玛尔的曾曾曾曾……祖母最后被克罗诺一行所救，悲惨的事实并非发生。那么对于物理学家来说，对于这个悖论又是如何解释的呢？在这个问题上，物理学家的说法分裂成了势均力敌的两派。

一种观点被成为协调历史方法，这种观点认为回到过去这件事情的本身就存在自我一致性，当时空被卷曲可能回到过去时，在时空中所发生的必须是物理定律的协调的解。根据这一观点，除非历史表明，你曾经到达过过去，并且当时并没有杀死你的祖先或者没有任何行为和你的现状相冲突，你才能回到过去。况且，当你回到过去，你不能改变历史记载。那表明你并没有自由意志为所欲为。当然，人们可以说，自由意志反正是虚幻的。如果确实存在一套制约万物的完整的统一理论，它也应该决定你的行动。但是对于像人类这么复杂的机体，其制约和决定方式是不可能计算出来的。我们之所以说人们具有意志，乃在于我们不能预言他们未来的行动。然而，如果一个人乘火箭飞船出发并在这之前已经回返，我们就将能预言其未来行为，因为那将是历史记载的一部分。这样，在这种情形下，时间旅行者没有自由意志。

这种自我一致性的说法似乎同自由意愿的普通常识相反。尽管我们似乎在体验自由意愿，能够做我们所喜欢的事。但是，时间旅行者似乎要受到限制。这也许像是剥夺了时间旅行者作为人

的基本能力。但问题是，自由意思永远不会让一个人做在逻辑上不可能的事情——这是普林斯顿大学的哲学家大卫·路易斯在分析外祖母悖论时所提出的看法。在时间旅行中，杀死姑娘时候的外祖母可能是不可能完成的任务，因而也解决了这个悖论。这种自我一致性的说法为时空旅行带来很多宿命论的色彩，有些看似巧合的事情其实有着内在的因果，就像《黑客帝国》中法国人看见尼奥的时候对他说："You see coincidence，I see consequence！（你看到的巧合在我看来就是因果！）"，任何巧合最终将有一个封闭的圆周装的因果解释，一个封闭的循环，这看似无比玄妙，但里面却蕴藏着严密的逻辑推导，并被许多科幻小说和科幻电影当作题材。尽管我们在这种自我一致性的说法下，不存在去和那份曾经摆放在自己面前但却没有珍惜的真爱说句"我爱你"的可能，这未免对满怀信心改变过去的我们感到备受打击，但这种自我一致性下的时空旅行仍然是非常有趣的，最有趣的例子来自科幻小说大师罗伯特·海宁所创作的时间旅行故事《所有的人都可以起死回生》(1959年)。

在一个酒吧里，一个25岁的年轻人对自己的命运暗自神伤，他很奇怪地把自己称作"未婚母亲"。他对酒吧间男招待讲述了他的故事。原来讲故事这个年轻人对一切都感到受够了。因为他出生时实际上是一个女孩，并在孤儿院长大。成为年轻姑娘时，她同一个男人发生关系，而这个男人后来抛弃了她。当时，她已经怀孕并决定生下孩子。在生孩子时，她做了剖腹产。孩子生下来了——是个女孩。然而在手术过程中，这个女人被发现在她的腹中还存在男性器官。在没有经过她同意的情况下，医生自作主张通过再造手术，把她变成了男人。这就是这个男子把自己看作"未婚母亲"的原因。此外，"她"生下来的孩子不久就被一个陌生人从医院绑架走了。

酒吧招待打断了年轻人的故事，说道："孤儿院的院长是弗台布里台夫人，是吗？你的女儿名字叫珍妮，是吗，你可没有告诉我这些话，是吗？"酒吧招待问"未婚母亲"，想不想找到使"他"怀孕的那个男人。他回答说想。之后，酒吧招待带着这个不幸的年轻人到了酒吧后面的一部时间机器前。他们回到了7年零9个月之前的过去，随后酒吧招待离开了这个年轻人，酒吧招待又用时间机器向前了9个月，正好在能够绑架一个叫珍妮的婴孩的时间。



后来，他将珍妮带回到18年以前的过去，把她放在孤儿院的台阶上。然后，又回到了那个年轻人身边，他刚刚使一个叫珍妮的年轻女人怀孕。招待将年轻人带到未来学做酒吧生意。最后，这个年轻人思考了整个事情，看着他身上剖腹产的旧伤疤，说："我知道我来自何方了，但是，所有那些起死回生的人又来自何方呢？"他沉思着。

那个叫珍妮的年轻人，在时间上回到了过去，成为他自己的父亲和母亲。他的世界事实上是复杂的。"他"在婴儿时叫珍妮，被一个酒吧招待带回到过去，在一个孤儿院长大成之后，与一个年轻人发生了关系，生了一个小孩叫珍妮。在被改变性别后，他到酒吧哀叹自己的命运。然后又同一个酒吧招待回到过去，与一个叫珍妮的年轻女人发生关系，之后被一个酒吧招待带到未来，他成为酒吧里的那个年轻人，这个年轻人又回到过去，引发了整个事情。这就是一个自我一致性的时空观下的故事，尽管怪异，但假如承认世界的自我一致性的话，那么在物理定律和故事的逻辑性上并不存在错误。

而另一种说法对于寄希望于改变过去的人来说，可能是一种天大的喜讯，当然，如果成立的话。这种说法被称作多世界理论，或者按照现在流行的说法被称为平行世界理论，确切的解释需要用到量子力学，其思想是，当时间旅行者回到过去，他就进入和历史记载不同的另外的历史中去。这样，他们可以自由地行动，不受和原先的历史相一致的约束，但——别高兴得太早，你所改变的时空已经并非原来的时空，时空因为你的行为被分裂成多个，每种可能性一个。

在这一理论中，宇宙并不仅仅包含单一的世界历史，而是包含许多平行的世界历史。经历一种世界历史——如同我们现在一样，就像乘坐一列火车沿着轨道从过去走向未来。当乘客在火车上时，我们所看到的事件就像沿途路过的车站——罗马帝国时代来到了；二次世界大战来到了；看，人类正在登陆月球。但是，宇宙可能就像一个巨大的转换场，有许多这样的铁路交错在一起。我们的轨道旁边是一个永远不会发生第二次世界大战的轨道。火车不断地到达转换场，可以沿着这两条轨道之一前进。在第二次世界大战之前，也许有一天希特勒已被杀掉，这使得这列火车改道至不会发生第二次世界大战的那条轨道运行。根据多世界理论，每当记录下一个观测结论或者做出一个决定时，就会出现一个道路分支。当然，世界更进一步的分裂发生在量子层，即便原子中的一个电子从一个能量级变化至另一个能量级，或者说两个电子自旋的方向不一致也会导致不同的可能性发生，而所有不同的可能性分裂出一个宇宙。

在这种情形下，对于外祖母悖论就有了不同的解释，根据牛当津大学物理学家大卫·道奇的看法，一个时间旅行者可能会回到过去，并在他的外祖母还是一个小姑娘时就杀死她。这将导致宇宙进入一个不同的轨道分支，这个轨道分支包含一个时间旅行者和他死去的外祖母(嗨，时空旅行者干嘛要杀死他的外祖母)。外祖母活着并生出母亲，接着母亲又生出时间旅行者的那个宇宙——原先的那个宇宙——仍然存在，因为它源自时间旅行者来自的那个宇宙(那个轨道)。时间旅行者只是移到了另外一个不同的宇宙，在这个不同的宇宙里，他完全可能参与并改变历史。

假如你对《超时空之钥》这个游戏非常熟悉，你应该知道他的续集《超时空之轮》就用到了平行世界的背景，尽管笔者不喜欢这个续集，但也必须承认，《超时空之轮》中关于平行世界的物理概念是严谨的，当然平行世界也是建立在量子平行世界的假设上面，这种假设现在尚未被实验所证实，因而，这也只是一种假说，或者是一种可能性而已。

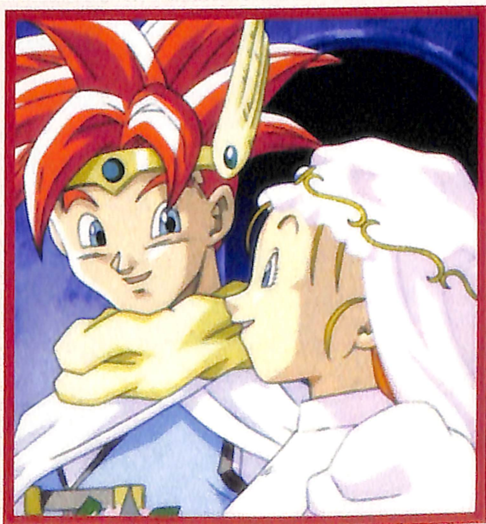
7 游戏 并非只是玩而已

时空旅行，原本只是科幻小说中的一个梦想，但却在人们的不懈努力下正在走向现实，再次显现出人类文明前进的巨大动力。但是，不要忘记，时空旅行一开始只是一个近乎游戏般的疯狂想法，而且时空旅行的实用价值一直没有多少人去探讨，相反，大多数人只是因为这是一个有趣的想法而对他感兴趣，很多学者投入这方面的研究只是因为科幻小说、电影、游戏中的时空旅行内容是那么的引人入胜，让人忍不住去在现实中真正的将其实现。

所以，游戏并非洪水猛兽，作为人类文化的结晶，同样蕴涵着教人上进，给人启发的东西，就像《超时空之钥》这个游戏，揭示了时空旅行那玄妙神奇、引人入胜的一面，让每个玩游戏的人的内心激发出对时空旅行真正的向往。在笔者的周围，因为喜欢"《三国》系列"游戏转而去钻研《三国演义》甚至陈寿的《三国志》的同学；也有喜欢经营策略游戏转而研究金融类学科的；还有喜欢"《龙与地下城》系列"游戏进而研究中世纪西欧史的。当然他们最后都在各自喜欢的领域做出了一些成绩，这再次验证了爱因斯坦的话：

"兴趣、专一、顽强工作以及自我批评使我达到我想要达到的理想境界！"我们不能忽视爱因斯坦为人类作出的伟大贡献中，兴趣所起到的巨大作用。"

科学，并非只是静静地躺在教科书中的！



每年新春的时候游戏厂商都会将自己厂商的游戏或游戏人物以各种方式印制在贺年卡上来表达玩家对他们支持的谢意，这些贺年卡上的图都是平时大家看不到的，他们或是穿着传统的和服祝贺，或是几个宿敌在一起搞笑，并且即使是一款游戏，厂商推出的贺年卡也会有多种款式。也许现在来说新春已经有些晚了，但那些精美可爱的贺年卡还是很值得一看的，看看大家能认出多少款游戏和多少个人物。(^_^)

2006游戏厂商新春贺年卡鉴赏

■女王的鞭子







CAVE

对于熟悉射击游戏的玩家而言CAVE一定不会陌生，CAVE的游戏一大特色就是人设，请来众多同人画师为其游戏设计人物是吸引玩家的重要手段。2005年它的《铸蔷薇》、《解谜！虫姬》和《长空超翼神Ⅱ》受到了玩家的好评，所以CAVE的贺年卡是以这3款游戏为主题。看到这些贺年卡不禁让人感叹，好的人设果然是游戏成功的开始。



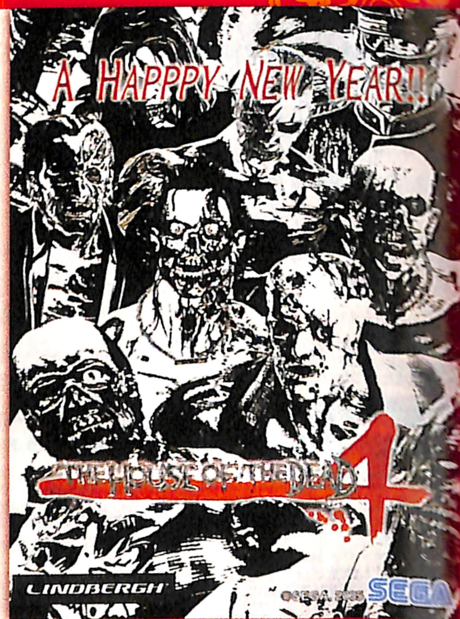
KONAMI

作为老牌游戏厂商，Konami走的是传统路线。不过这些贺年卡的风格就……特别那款《beatmania ⅡDX》的，晃眼一看还以为是个忍者呢。从这些贺年卡的风格看的出Konami依旧是采用了可爱、有趣的风格，毕竟可爱的东西人人爱，但是居然没看到《幻水》的，着实让人有些惊讶。

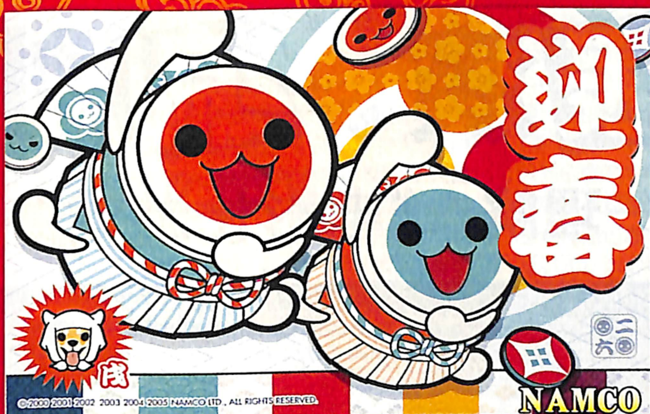


SEGA

说实话，在世嘉的贺年卡中看到《GGXX》的MAY感觉真有些怪异，而《死亡之屋4》的卡片的风格尽显世嘉硬派的风格，看那《死亡之屋4》重丧尸们的集体亮，怎么看都和卡上的《A HAPPPY NEW YEAR！！》(为什是“HAPPPY”？)有种格格不入的感觉。









SNK PLAYMORE

SNK少不了的当然是《格斗之王》和《侍魂》了，这几年SNK出游戏的速度快了不少，不知道是好事还是坏事，只希望能保持素质就行。

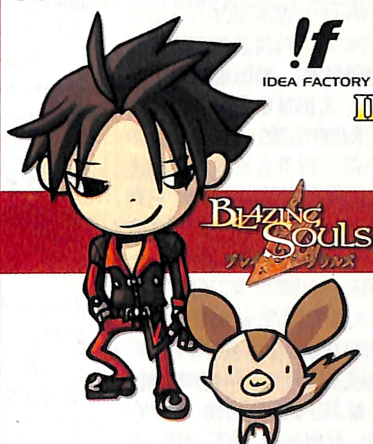




居然有《CS》？真让人吃惊，没想到Namco对这游戏还是很重视的呢。Namco的贺年卡最好看的还是《太鼓之达人》，太可爱了！（>_<）真为设计出如此乖巧可爱的那个设计师佩服不已。

ALFA SYSTEM

作为Alfa System的镇社之宝，《式神之城Ⅲ》无疑是新一年的扛鼎之作。精美的人设是这个游戏的最大卖点，一款射击游戏能做到如此强的故事性已经是非常难得的事情了，君不见《式神之城》的小说、周边、设定集卖得如此之火么？



IDEA FACTORY

IF的游戏总结一句可以说是“以“《永无》系列”为中心，其他游戏为辅”，作为最新作的《炽热之魂》虽然游戏素质一般，但还是不能阻止它登上贺年卡的纸面上。我想很多玩家希望看到的是那个强大冷艳的希罗大人而不是这个傻小子吧。



CAPCOM

真吝啬，只有一张，不过英格丽特那如同邪恶女王般的笑容……寒啊。背后那一帮花脸……可恶，连春丽都被画花脸了！







TAITO

《机兽传说》、《机兽传说》、《机兽传说》……还是《机兽传说》，看来Taito抓住这块肥肉绝不会松手了。不过从设计上来讲，这样的构图很没美感，也没有视觉冲击力，果然是FANS向的。（-_-）

摄像、剪接、表演、编剧

■十大恶劣天气

——理解 “电影化游戏”

摄像

艺术之所以称作艺术，便因为它不是生活

如果我们将无限地接近所谓的“真实”作为评价游戏素质高下的标准，那么生活本身便是最最接近生活的，这就是说我们根本没有理由还沉浸在游戏的世界中而不能自拔。实际上，当今游戏开发者在二者的选择上似乎都有些极端，一个是类似《HL2》那样追求真实世界的数位化，另一种就是像2003年那一窝蜂的卡通渲染风潮。图形技术的进化，如果制作工具没有相应的进化，成本的增加是不言而喻的。多边形数量、贴图数量和纹理尺寸的限制越来越小，美工发挥的余地更大了，但如果制作工具（比如maya、max）的建模、帖图、动画方式没有革命性的突破的话，人力和时间的高投入是不可避免的。这就注定依靠前者的道路去实现电影化，其代价是高昂的。

我们人类是依靠了视、听、触、味、嗅等五种感观来感受外部世界的。其中我们通过视觉所获得的外部信息占到总信息需求的70%以上，我们相信自己的眼睛，认为看到了“真实”。而恰恰眼睛是最会欺骗我们大脑的，因为一个画面可以有多种信息，而我们无法将注意力平均分散开去接受这些信息，视觉的兴奋点必须有所侧重，“能看到”的往往和“被看到的”不是等同信息量，某些表象很容易被我们理解成事物的本质，游戏导演就是这样来利用引擎来引导玩家的无意注意。我们通常将《MGS》的风格理解为“有趣”，因为其中的恶搞（尤其是对话）无处不在，《分裂细胞》则被认为是一个严肃写实的游戏。而实际上，“《分裂细胞》系列”每一作中的搞笑之处也是无所不在的，《混沌理论》中的兰波特对费舍尔说：“相信敌人不会希望看到你。”费舍尔回答“你太低估我的魅力了。”最恶搞的莫过于第三作中那个代表全家找费舍尔索命的小兵，其搞笑之处比《MGS》中的万年厕所男强尼·佐佐木有过之而无不及，问题是《MGS》的对话是以单独方式来进行的，而在《分裂细胞》中，对话是随着游戏进程实时进行，由于没有刻意表现，往往这些信息都被我们忽略了。

《MGS3》的过场由于硬件的关系，它甚至连multi texture、pixel shading都实现不了，由于没有细节来表现画面的能力，导演必然用信息量的强化来夸大了它的视觉功能，所以每一个分镜头都有一个完整的意义，尤其是画面中表现“意义”的事物总是被着力刻画（例如Halo Jump中Snake的高度针和氧气管），从而让玩家的无意注意完全被吸引，而忽视纹理、发色数的简单。只有在没有任何信息的画面中，玩家的无意注意才会分散开，进而发觉“某某游戏画面真垃圾”。

景深效果是最为常用的引擎特效，它让画面中所反映的景物，包括人物的层次，从而让画面具备一定的重点，因为聚焦中心的部分会很清晰，而外围的景物会变得模糊虚化。利用这一特点，可以分离处于画面前景、中景、后景的人和物，使他们不处在同样的清晰层次，此显彼隐、彼显此隐，这样可以表现出在不同景深层次的人物之间的交流。景深使观众与画面的关系比他们与现实的关系更





贴近，视觉结构更具有真实性，从而减少了人为的痕迹，减少了信息量由于观众理解水平各异而造成的损失。单一画面中对软焦镜头的重复使用更能进行画面多信息的处理，要求观众更积极地投入思考，甚至参与到场面调度中去。

景深特效的实现在技术上并不复杂，每一个像素都有一个Z轴的深度，根据一个Z的基准点进行线性的模糊。这个技术对显存带宽的要求较高，某些性能落后但内存带宽强劲的游戏机可以用景深效果很好地掩盖多边形机能的不足。景深效果客观上是减弱画面的信息量，因为处于远近中的画面信息全被虚化了，但不要忘记，我们的眼睛往往根据“特征”来识别事物，景深在压缩画面整体信息量的同时，实际也强化画面主体的有效信息。

真实感并不是一个复杂的东西，通过景深来放大场景的最主要特征，这可以骗过玩家的识别而产生“逼真性”，它的“逼真”并不是物质现实本身，而是作用于玩家的视听方式。例如《荣誉勋章：联合奇袭》的奥马哈登陆战，Q3引擎无法作出海浪的效果，所谓的海水仅仅是一片蓝色的浆糊，远处的“德军堡垒”都被景深效果虚化，连背景环境音效都是128K采样的MP3文件而已。这个场景仅仅抓住了海滩上的铁丝网、三角锥与弹雨三个细节，并且还原了影片中这个场景的神髓——一旦玩家暴露在开阔地带3秒，就会被不知道哪里射出来的子弹准确射杀。你需要像米勒上尉一样，隐藏在拒马和三角锥后苟延残喘，然后集合队友利用烟雾和障碍掩护自己到达沙墙。在这个过程中，影片中那名被肠子流一地的士兵、拿着无线电呼叫火力支援的士官以及若干影片中引起玩家注意的细节都被完全COS，从而让玩家通过不多的细节产生了强烈的临产感，而像海水、沙滩的质感，远景的清晰等问题则被玩家完全忽略。

这种COS电影经典场面的做法无疑是较为简易的电影化实现方式，它的思路就是抓住电影场面的若干特征。类似的例子还有《使命召唤》苏军战役的前两关，由于涉及个别敏感画面，具体细节就不再涉及了。这种“廉价电影化”无需引擎有过于强大的表现力，但问题是经典电影场面是有限的，奥马哈这个场景在各种游戏（包括《盟军敢死

《游戏光环DVD》授权转载

队》、《突袭》）中COS了不下十余遍，人人都来COS的结果就是让经典烂大街——“《MOH》系列”自从《先头部队》（COS《兄弟连》）以后就开始一蹶不振，因为之后已经没有电影场面可供COS，玩家的兴奋点无从被画面信息所吸引，当无意注意扩散开来之后，置入感很快就会被枯燥感所代替。

以Q3为代表的老引擎，其设计思路是“我如何创造一个游戏”，“电影化”仅仅局限于上文中提到的COS。固我们看到，《MOH》中也存在剧情，当剧情推动后，游戏只能以第一人称的方式进行（因为游戏的摄像机的位置仅仅只能处于游戏者的头部）。老引擎当然可以换作第三人称视角来叙事，但也是毫无魅力可言的，例如天人互动当年用《重返德军总部》作的两个“游戏电影”，尽管用在各种位置的主视点来模拟摄像机的镜头表现方式，效果也是相当生硬的。电影化引擎最需要的元素是有任意控制镜头的能力，即可以任意运动的摄像机和可以变焦的镜头组，从而让导演和编剧能够真正参与游戏设计。新引擎的目标是“我要用这个引擎建造一个世界”，尤其是《DOOM3》引擎已经具备了实现电影化的全部条件，因此在过场的叙事上，《DOOM3》和《Riddick》的表现相当出彩，尤其是后者，通篇的大魄力镜头决无雷同感，静态画面的张力无处不再。《HL2》这种强调世界观与剧情推动的游戏，用《MOH》的老路来进行叙事，这就有点令人不可思议了，这不是技术上的差距，而是设计思想上的差距。

剪接

节奏是音乐的明显构成元素之一



在电影中，节奏则是通过视觉语言的呈现来调动观众的心理过程，其构成要素画面、音响、色彩、场面调度、剧本，这些要素中，导演起到至关重要的作用，他对以上元素不同方式的搭配可以带给观众大相径庭的节奏感。既然沾上了“电影”的光环，玩家对所谓的“电影化游戏”的节奏必然有强烈的要求，然而无论使用了多少电影手法，或是真的像《钟楼2》那样请来了深作欣二，游戏监督对其作品节奏的把握在难度上要大大超过电影导演。在大银幕中，摄影机在空间里的运动是根据观众的心理，当观众希望靠近一个物体或人物观察的时候，摄影机便获得了推进的理由。而当观众在导演的魔棒点拨下变得亢奋时，画面的剪接都会随之而加快起来。观众的情绪完全可以被导演玩弄于股掌之间，而在游戏中，所谓的摄像机事实上被玩家的键盘、鼠标所代替，导演无权影响玩家的一举一动，游戏流程与剧情的推动进程是两条互相不可能交织的平行线，尤其在游戏强调高自由度、耐玩度、多种游戏方式的今天。比如《MGS2》的兵牌收集、《MGS3》的捕食系统，这些好玩的细节旨在延长游戏的流程，客观上也加大互动与被动之间的失衡。然而，游戏流程落后于剧情推进速度的必然性并不是游戏电影化的死穴，制作者（导演）依然可以在整体与细节的节奏上来实施一定的控制。

宏观节奏控制

首先，我们以《MGS2》为例来浅谈一下游戏节奏的总体把握。油轮部分贯穿始终的狂风大雨带给人压迫感，与此相对应的是属于被动观看范畴的过场，其节奏也相当快。虽然在大部分时间内导演都无法直接影响你在游戏中的行为，但当屏幕一黑之后出现的遮幅画面中，节奏的控制权又回到了导演手中，此时你的身分从“玩家”转回了“观众”。导演的魔棒就在于观众的视觉节奏和心理节奏是一致的，我们看到有用的东西越快，我们心理节奏越紧张，因为我们要忙着对这些有用的东西进行理解。几处过场中都包含有大量的信息，叙事手法干净利落。以Snake登船后的一场戏为例，导演在不到10个镜头的过场中完整地告诉了玩家以下几个信息：发现者号船员的身分、船行目的、当前的态势，甚至通过船身吃水线的深浅交代出了“新型合金装备Ray就在船上”这样一个信息。在恐怖分子展开行动后，在Snake通过望远镜视角所展示的长镜头，我们看到了丰富的有效信息：恐怖分子使用的AK-74U，统一剃着板寸短发的士兵、头戴俄式圆军帽的将军，通过这些信息，我们可以了解到恐怖分子的身分，甚至是他们登船的目的。信息量之大完全超过了观众的消化速度，剪接技巧造成了一波未平一波又起的视觉冲击力，还没等看清细节（其实也没有细节），上一个分镜结束了，但信息已经展现完毕了，接着下一个镜头展开……在与Olga的对峙中，导演将快节奏发挥到极至，甚至将某些交代关键信息画面省去，故意补充某些与场景毫无关系的信息，造成画面逻辑性的丢失，从而带给玩家不确定性所造成的压迫感。这场戏的大体安排如下：Snake捕获Olga——命令Olga丢弃那把其实是微型手枪的战术刀——Olga在拔刀的一瞬间反制Snake——二者进入交战。这个推进过程的第二个环节中，导演加入了大雨停止、船身发生摇晃这两个无效信息，从而冲淡了Olga如何在瞬间扭转不利局面的逻辑性，丝毫不给观众解读画面信息的时间，于是在之后的画面中，观众认为二人对峙的每一帧画面中都包含有不确定性，甚至Olga被风吹落的帽子也会产生强烈的视觉冲击力，让玩家的心悬到嗓子眼。

观众的心理承受能力是有限的，不能一味地紧张，或者一味地缓慢，否则就会在信息的狂轰滥炸下疲劳。况且整个仅仅只是游戏的一个序幕。雷电在Big Shell的冒险中，镜头语言一改上集的紧张。处处洋溢着舒缓与浪漫。导演大量使用了全景系列景别，用以展示人物与环境的关系，写实性比较突出。这里尤其值得称道的是前半部分几组呈现Big Shell的镜头，作为整个游戏的最大场景，导演通过中景和全景，加上近景和特写突出重点，加强某些细节的冲击力，用少量的全景起到烘托升华的作用，偶尔再加上空镜头就构成了Big Shell的整体。PS2有限机能让制作者为了保证高帧数无法使用太过复杂的纹理，这客观上也让单一的色彩令画面凝滞。同时，小岛秀夫在过场中极少使用运动镜头，他所追求的是黑泽明式静态画面中的内在张力，这也让整个平地篇的叙事语言令人心旷神怡。海风、海鸥、夕阳，这些构成了Big Shell的独特一面，雷电与Emma的夕阳临风可谓是这种浪漫节奏的极至体现。





当然，《MGS2》的结尾在节奏控制上存在不小的问题，在剧情铺垫完毕后，导演所要做的是如何将之前铺陈的信息组合成一个合理的结尾，而游戏的最后两小时则存在严重的失衡：首先是Gameplay部分与Story完全割裂，这部分除了10分钟左右的实际游戏时间以外，几乎可以称得上是一部完全意义上的电影作品，而令人不可思议的是，剧情在这段时间内进行了三次大的转折，每次转折后都没有留给观众以理解的时间。情节无过渡，也可以说是过渡太迅速，观众还没有来得及想是怎么回事的时候，影片就跳到了下一个情节中，让人不知道人物的动作、本事从何而来，这样就使得情节进行到下一个的时候，观者还在思考上一个情节到底是怎么回事。这样无形之中给观众增加了细想上的负担，迫使观者的节奏延迟，甚至停顿。概括起来看，《MGS2》的整体分为三个节奏：紧张——舒缓——拖拉。根据小岛自己的解释，结尾的问题源于“9.11事件”后忍痛删掉的部分涉及纽约的剧情，但若这个解释成立，这条尾巴恐怕要拖得更长。小岛的精明之处就在于，“控制”是《MGS2》的重要主题，你不爽，是因为你完全被虚拟世界操纵了自己的喜怒哀乐，于是这种失衡被剧本框架巧妙的淡化了。

微观节奏控制

虽然制作者无法限制玩家在游戏世界中的具体行为，但要知道关卡设计限定了一定的游戏方式，玩家无法脱离具体的游戏方式来创造什么奇迹。在加快游戏节奏上，“定时炸弹”是一个非常重要的道具，限时任务可以让玩家主动地加快游戏节奏。拆弹是PLANT篇的重要流程，玩家的主要任务是用冷冻液排除安放在各脚的C4炸弹，考虑到这部分的流程较长，第一批拆除的炸弹都没有限制时间，但无论和拆弹专家史蒂尔曼还是坎贝尔上校，他们都会不倦其烦的以各种方式提醒你炸弹威胁的紧迫性，暗示玩家加快任务的速度。四枚炸弹隐藏在场景中，玩家在寻找这些被渲染成恐怖、而实际只是几样推动情节继续的道具时，你的心情也会变得焦急万分，尤其是在高难度下感觉到炸弹就在周围，而却无从发现时，那种压迫感会让一周目中的玩家冷汗直冒。排除潜水艇上的最后一个炸弹才是真正的限时任务，流程中的紧张节奏又一次被渲染到高潮。

限时任务的滥用，其结果就是让玩家不再感觉到紧张，因为玩家此时会明白，导演不会将一个需要20分钟完成的任务设置成10分钟来完成，除非他跟主角有仇。同样是加快节奏，《MGS2》所使用的方式也并不只有定时炸弹一种，如SHELL2的潜水，氧气槽扮演了SHELL1中C4的作用，为了防止雷电窒息而死（尤其是解救Emma之后），玩家不由得在几段较长的潜水中加快自己的速度，特别是发现史蒂尔曼尸体后游进的那道水密门，玩家要操作雷电在水下的大量障碍物中寻找逃出生天的道路，于是我们像屏幕中的雷电那样，对着屏幕屏住呼吸、瞪大眼镜在浑浊的海水中找寻从出口射入的微弱光线。

另一种较为普遍的节奏加快处理手段是“半自动游戏方式”，名字是笔者自己编的，大体的形式就是玩家操作“打斗”的部分，而你的行动被计算机所控制，通常玩家会被置于乘具之上（如汽车、摩托车、飞行器）。玩家没有选择战斗对象的权利，什么时候遇敌，遇到什么样的敌人……这些要素都是关卡设定好的。由于“半自动战斗”过程中的遇敌频率与数量是经导演精心设计的，因此这非常适合制作者对游戏节奏实施最直接的影响。



这种方式在《MGS3》的后半部分得到了成功体现。在游戏的前半部分，玩家沉浸于全新的系统、全新的舞台，而与电男的第一战结束后，一部精彩的动作电影才刚刚开始。Snake与Eva的摩托车脱出战，你首先面对的挑战是如何在戒备森严的军事研究基地中逃出生天，挂斗摩托车在弹雨中穿梭，其间伴随着冲出牢笼的Metal Gear无差别的疯狂攻击，场景混乱而火爆。接下来安排的戏份是在时速超过100公里的摩托车上凭借一己之力将飞行跑道上成片的摩托化追兵扫倒，其间还要遏制那枚合金装备上的可怕钻头。到达桥对岸之后，在千钧一发关头狙击桥上的C3炸药，让Metal Gear跌入深渊。节奏在片刻的放慢之后，重头戏MG战真正开始。在消灭MG后，和Eva一道前往最终战场的流程又将节奏调控到了全游戏的最慢——玩家在复杂的地形中应对同样有迷彩着装的敌兵，而且还有受伤且不断喊饿的Eva这个“累赘”。这部分流程实际上是在节奏上为最终煽情且发人深省的最终BOSS战作铺垫。

在这个案例中，玩家所经历的完全是最没有自由度可言的游戏方式，想去哪里是不由自己决定的，这更是全游戏中互动成分最少的桥段，但它所产生的震撼力要远远超过游戏方式。这个片断中大量使用了场景跳跃的手法，作用游戏的时间和空间，表现为一种时而连贯，时而间歇甚或凝滞的形态特点，在游戏者的心理上产生快慢、松紧、高低等特点。

表演

动作

一个有电影痕迹的游戏中，游戏人物不但是推动进程的工具。动作捕捉技术的出现让游戏人物的演技大为改观。或者我们说，真人的演出影像被数字化了。

动作捕捉的原理并不复杂，整个《MGS3》中超过两个小时的过场都可以在一个十平方米左右的密闭空间内完成。装满感应器的黑色紧身衣，同时粘上150个感应器。这样，演员的眼睑、嘴唇、眉毛等部位的每一个表情和动作都可以通过传感器被计算机准确捕捉，这项工作是通过从摄像机前端放置的一个频闪观测仪发出光线，然后记录下从塑料标记点上反射回来的光而完成的。尽管在原理上并不复杂，但对于游戏人物的扮演者——动作捕捉演员来说，问题并不是想象中那样简单。



笔者看到过到这样一则新闻：对于“没有声音，再好的戏也出不来”的广告词，李雪健表示有一定道理，他说：“目前的电视剧，大都以台词为主要手段推动情节发展，这句话确实有一定的道理。”但是，李雪健指出，没有台词，只靠眼神和肢体语言演好戏，则是表演的更高境界，“没有声音，再好的戏”演出来会“更好”。

从某种意义上来看，动作捕捉与舞台剧有着类似的表演方式：二者同样是以肢体语言作为表现人物性格的重要方式。作为一种发于内而形于外的思想，肢体语言是最直接的手段。因为嘴巴有时会说谎，但身体不会。对于捕捉员而言，他的表演环境只是一个被16台观测仪包围着的密闭空间，没有戏服，没有化妆，道具也只是贴上采集点的塑料玩具，更没有语言，为此，他的表演完全要通过肢体语言呈现出来。此外，由于游戏过场的特殊性，其表演不但要追求自然，而且还要用富有特征性、富有戏剧夸张的动作来演绎人物的内心世界，尤其是演绎女性人物内心世界的变化更是难上加难。

《鬼武者2》是Motion Capture在游戏领域运用的里程碑式作品。它首次实现了对动物（如片头的鬼骑兵）的捕捉，并且成功在即时演算过场中实现了面部表情的刻画。Oyu的原型是织田信长的妹妹织田市，历史中是用婚姻幸福换取封建军阀利益的牺牲品。在对十兵卫无望的爱中，她的那种含情脉脉、欲言又止的羞涩酸楚被表现得淋漓尽致，虚拟人物就是用这样充满东方意境的“演技”折服了所有观众，一个有着蜻蜓点水式朦胧意境的爱情故事被多边形与贴图生成的角色表现了出来。相信为了这一切，那位满脸沾上反光胶布演员MM一定在观测仪吃了不少苦头。

电影化游戏的过场一般用于表现激烈的冲突，这样对演员的身体，甚至是安全都提出了不小的要求。例如《李蛇》中为了制作游戏中的爆炸场面，必须将动作演员抛到半空中以模仿爆炸产生的冲击波。制作组为此特别从航空自卫队的废旧仓库内搞来了弹射座椅进行改装，将可怜的演员们一次次地抛到空中，然后对着他们使用充气式弹簧发射器，模拟出冲击波效果。在忍者全灭猎狐小队一场戏中，为了表现小兵被忍者狠砸的力度，没有任何保护装置（因为贴了采集球的关系）的演员被栓着的钢丝绳狠狠砸向墙壁……他们就像电影中的替身演员一样，没有他们的汗水就没有显示器前我们的感动。

面部表情

电影理论家巴拉兹这样评价面部表情在表演中的作用："特写摄影是面部表情的艺术，同时也是电影艺术的最重要的技术手法之一。电影演员的脸必须尽可能靠近我们，而这样一来它便同周围相隔绝，以使我们能够清楚地看到它。影片要求面部表情既细腻又可信，这一点，戏剧演员是连想都不敢想的。因为：在特写镜头中，脸上的每一条皱纹都指示着一个决定性的性格特征。面肌肉的每一个轻微的线条都要受到惊人的热情和伟大的内心运动的牵制。"

在使用电影化手法的游戏作品中，人物必然是游戏的灵魂，特写镜头与面部表情的表现是联系在一起的，面部表情是表现动画人物的难点之一。人类的表情肌最为发达，约有30块，这些肌肉可以组合出成千上万的表情，这就意味着即使上百个采集点也无法再现某些细微的情感变化。事实上，在CG电影刚刚面世之初，我们看到的都是《玩具总动员》、《蚂蚁雄兵》这种卡通人物演绎的作品，一些情感可以通过夸张的方式表现出来，但换作真人，其面部表情发生时，有许多常人不太注意的细节，但是如果在做动画的时候去掉了其中任何一样，观众一眼就可以看出有什么地方不对劲。另一个困难就是面部表情的捕捉跟动作捕捉有很大不同，一来演员必须直视观测仪，最好能将演员的头部固定，否则捕捉点就会由于抖动而重合，这就意味着动作与表情的表演必须是分开的，即便对于专业演员而言，想做到二者天衣无缝的结合也相当困难；二来演员的表情必须夸张，考虑到记录仪的精度有限，细微的动作往往不能被正确识别，让情绪的细微变化跃然脸上，这几乎是不可能的，眼神等细节往往还需要后期的手工制作才能完成。精度越高的面部捕捉，其占用的存储空间也越大，对于光碟游戏机的工作方式而言，这对游戏流畅程度的影响几乎是致命的。

所以在现阶段，演员情绪的表演往往更多是通过导演对镜头的运用与对场面的调度上来展示出来，其中使用得较多的就是普多夫金所发展的蒙太奇理论，他曾在一次创作实践中做过一个有趣的实验：将一个面无表情的演员与某种特定事物放置在一个画面内，这样观众便可以避开人物的表情而体验到他的思维活动，例如在演员旁边放置一顿丰盛的午餐，观众就会认为演员是饥饿的，放置一块墓碑，观众则会感觉到画中人的悲伤情绪，而实际上，那两张脸的情绪并没有任何变化。小岛秀夫非常清楚，即时演算下游戏人物的表现力绝对不会超过真人，于是，《MGS2》中几处抒情片断中都赋予了场景中的特定物体以隐喻的功能：为了衬托出Emma被杀之后Otacon的悲伤情绪，游戏安排Otacon取走了Emma的鹦鹉，当他扼腕伤痛之时，鹦鹉却在一旁不断的重复Emma每天都在默念的话："哥哥，我想见你，哥哥，我想见你……"，让人不由得进入了小岛所设下的"催泪陷阱"。在这个场面中，导演巧妙的避开了对人物面部的特写，他紧紧抓住电影模拟人类视听感观的工具的特性，由此通过场面的调度来让玩家与Otacon此刻的内心世界产生共鸣，使得画面具备了模拟人类心灵感受过程的能力。类似的例子还有Snake与Otacon击掌拥抱时的信任与责任，雷电在纽约街头的迷茫……如果抛开重复、跳跃等蒙太奇手法，但看人物的表情，你会发现他们的"演技"仅仅是一张屏幕中木纳的脸而已。

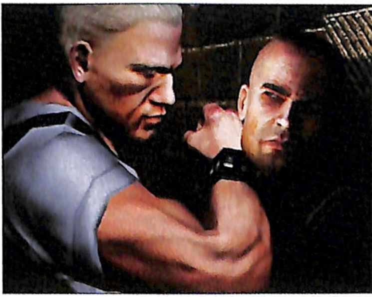
《MGS3》超强的镜头表现力让游戏具备了历史片的厚重、爱情片的炽烈、战争片的残酷与间谍片的紧张，最令人感动的是人物关系深邃刻划及心理描写细腻展露。在电影中如果抛弃演员丰富的表情，这种效果几乎是无法做到的。而小岛秀夫依靠其超强的镜头驾驭能力避开了表情的技术盲区，依靠"普多夫金效应"将每一个有血有肉的悲情人物展示在了玩家面前。

在吊桥上初会The Boss这场戏是一个典型的例子，近景中放低重心的Snake和被景深效果虚化的索科洛夫手忙脚乱的保持平衡，画面以类似越轴镜头的超常规拍摄手法表现出吊桥的摇晃，画面的失衡表现出了两个人对未知的恐惧。而The Boss的出场中，镜头主要集中在她的上半身，机位也稳定的放置在吊桥上，由于二者相对静止，观众无从感觉到吊桥的摇晃，配合人设上的沉稳，让人感觉到了一种一切尽在掌握中地从容不迫与内敛的压迫力。

最终战杀死The Boss后，明白一切的玩家终于体会到了她的痛与悲，在无法言语的情感摩擦中，无奈地结束了恩师伟大的一生。当玩家的情绪被点燃后，画面进入了抒情蒙太奇表现阶段，在刚刚结束的一段叙事场面之后，恰当地切入象征情绪情感的空镜头，广角镜头从高角度拍摄到了Snake的背影，花海由恩师的遗体为圆心变成血红，玩家的情绪也被带入致顶点。

在CIA总部的掌声上，被政客操控着践踏了一位伟大战士生命而获得的殊荣与周围的鲜花掌声与闪光灯产生了极大的不协调，笑容与悲哀、勋章与墓碑，通过相连镜头在形式或内容上相互对照、冲击，从而产生单个镜头本身所不具有的丰富涵义，让玩家明白了所谓的"军人荣誉"是对牺牲者的最大讽刺，在完全铺垫后，墓碑前Snake的一滴眼泪才具有那样大的艺术感染力。这些如此富有震撼力的抒情片断中，导演都通过场面的调度巧妙的避开了人物的面部表情，但你完全感受到了他们内心世界的喜怒哀乐。

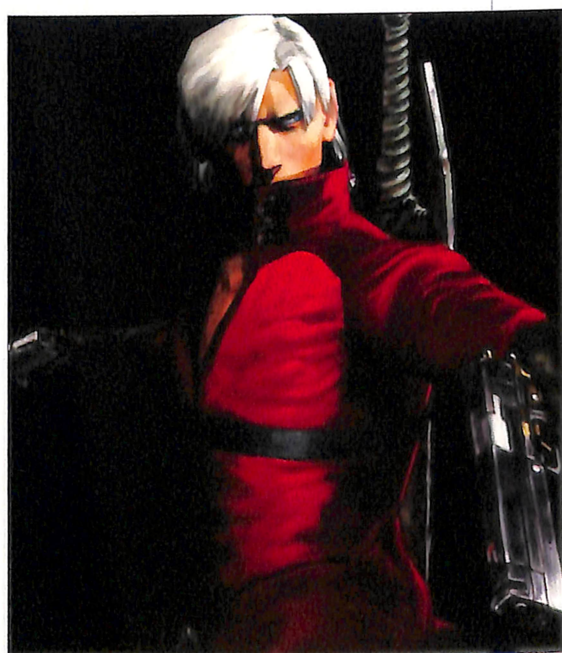




玩家表演性

以上两个小标题主要是针对游戏人物的表演性，现在让我们回归游戏的本源。这里讲的"表演性"是指玩家运用操作技术而收获的快感，通俗的讲即是"酷"。表现为一种有吸引力的现象，一种欣赏的对象。玩家可以通过游戏来展示自我，所表现出的"酷"代表一种个性，体现着个性、见解，举止风度带着一种别人所没有的气质。

《鬼泣》在开发过程中从来没有宣传自己是一个"酷"的游戏。它的基本思路是，无论是攻击还是防御，但丁在数值上都处于绝对的下风，即便是和最低级血偶你一刀我一刀的对砍，但丁很快就会在三个回合之内归西。它的精髓类似西班牙的斗牛。但丁的动作与斗牛士有异曲同工之妙，是实用（里）与华丽（表）的结合体，既有合理性也注重观赏性，集中表现在最大程度地运用肢体，使身体呈优美姿态，且主要借助弹性的动作闪避对手、撕裂对手，即让怪物直线冲向自身时，漂亮的闪躲贴身冲过的敌人，然后实施致命攻击；另外用挑衅动作增加魔人槽更是与斗牛士以红布甩向牛的面部激怒引逗公牛有着类似的表演性。由于敌我表面实力的巨大差距，只有当"表演"顺利进行的时候，玩家才是最安全的，也正是这种游戏方式带给了玩家的表演以更强烈的投入度。它的表演素材并不多，招式简练而使用，且这些素材本身并不"酷"，最华丽的招术"地狱火"，无非是魔人状态下装备火拳套的但丁来个落地砸坑式的跳跃而已，它的演出者不是别人，正是玩家自己，玩家就是利用这些简单的素材外加自己的想象力来组合成一部火爆的动作大片，这种节奏下所展现的是决无冷场的火爆效果。《真·三国无双》系列"走的是另一条路，它追求廉价爽快感，即轻松按键就可以打到大片敌人，招式组合的越合理，连击造成的华丽与爽快就会越多。二者有一点是相同的——通过评价、奖励系统，鼓励玩家以富有表演性的方式进行游戏，这样玩家不再考虑如何完成游戏，而是在游戏过程中思索如何对基本的游戏素材予以组合，以实现对视觉与心灵的双重冲击。



编剧

置入感

电影院的设备更新换代主要围绕如何为观众营造身临其境的感受展开，早期电影理论中巴赞就提出了“人的介入”是电影的核心。在数码娱乐时代，“置入感”也是电影化游戏的一个重要特色。

举一个最简单的例子，很多优秀的电影化游戏作品多数为第三人称视角，除了类似《生化危机2》那样固定安排机位的便利以外，这种视点下可以让玩家清楚的感受到自己在环境中所处的形势。在MGS3中，我们通常是可以看到主角在一个相对封闭的空间内的（所谓的丛林，实际上也是一个分割为若干“可行动区域的空间”），在潜入式的游戏方式下，根据地形、伪装和敌兵的位置，玩家会频繁地思考，如果我是Snake，我会怎么办？R1实施切换到主视点的设定更是为玩家的“换位”提供了便捷的条件。从这个意义上说，你的精神与游戏中的Snake是一体的，键盘、手柄就是连接自身灵魂与虚拟自我（而不是虚拟替身）的纽带。而在一般的FPS游戏中，我们更多的是在关注ammo和HP，而这两个信息正是在暗示这是一个“游戏”，而不是一个可以置入自己的空间。

以上的置入感需要通过编剧的带入来实现。在角色的带入上，一个好的编剧不会唐突地将一个俗气的帅哥或者美女展示在玩家面前。也许有人会用“《FF》系列”美形的主角来反驳我的观点，请注意，玩RPG的动机往往是为了体验一种未知身分的生活经历，这是一种主动的扮演，故玩家在游戏中的带入过程是主动的、积极的。换句话说，是游戏人物赋予了玩家本体新的身分，玩家也乐于接受这种身分。而在动作游戏中，玩家更关注角色的技能、关卡的设计，而不是主角是否背负着什么苦大仇深的宿命，看似主角的人设好坏与玩家的置入感关系不大，但实际上，在追求打击感、手感的动作游戏主潮流中，屏幕中的这个角色实际上就是直接提供“刀刀入肉”、“双枪速射”等直观表现乐趣的源头，与其说他（她）是一个连接着输入设备的提线木偶，不如说他（她）就是玩家自己。

因此，一个人设华美的俊男靓女往往与玩家的实际需求有着不小的偏差：根据心理学家阿德勒的解释，每个人都有先天的生理或心理欠缺，这就决定了每个人的潜意识中都有自卑感存在，从本质上来说就是生存的能力不足（精神的生存能力）。其主要起源是来自于自身的偶像对自我意识的压制。如果编剧创造了一个“偶像”，往往这个偶像就会对玩家置入感的形成造成障碍，细节的设定越多，这种障碍也就越多。比较常见的解决方法就是在游戏开头提供一堆角色供给玩家选择，类似选择QQ头像，我们总希望能在各供选择的头像中找到有自己影子的符号。而高明的编剧往往将这种游戏方式下的角色设计成一张白纸，任由玩家“表演”的发挥。例如“《HALO》系列”两作中，主角军士长自始至终都没有摘下面罩，你所能看到的就是一个浑身包裹着铁甲、战斗意志与英雄主义的符号。类似的例子在Namco的“《皇牌空战》系列”中也也不少见。尤其是4、5两作，主角的形象根本就没有在剧情过场中登场，甚至连配音演员都省去了。其中《ACE4》的剧情是通过一个与主线毫无关联的小男孩的视角来呈现，《ACE5》则是从随军记者的视角来推进，主角仅



仅在一帧画面中留下了一个模糊的背影，这实际是将任何影响玩家完成带入的信息统统删除。在气势恢宏的剧情渲染下，游戏不再需要一个由多边形堆砌而成的主角，因为这只是一个代表玩家的符号。当你驾机驰骋于破碎的天空，身负着正义的使命、耳边回荡着队友的呼唤，此时此刻，所谓的“主角”不是一个虚拟人物，而就是玩家自己！

在通过游戏完成带入后，官方小说、设定集等可以增加带入的程度。在《光环》的世界中完成一骑当千的英雄主义神话后，在文字小说中，你可以了解到“自己”是怎样被雷神锤计划选中，成为经过基因改造的超级斯巴达战士的历程，以及KYEANS舰长和人工智能COTANA的来历、秋风之墩号是怎么发现HALO的……小说赋予了游戏中各种要素（尤其是次要元素）以意义，增加了其世界观的厚重感——原来“我”（MASTER CHIEF）是被军队诱拐的，原来KYEANS舰长曾经一对四力挑星盟的传奇战舰，原来COTANA是一个具有反叛精神的人工智慧……看完了之后有立即把《光环》两作再玩一遍的冲动，其置入感则又要得到质的提升。

剧本推进

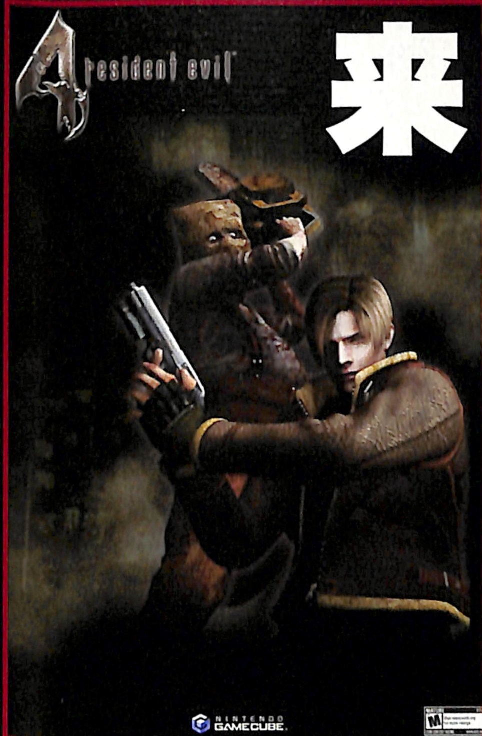
对于游戏的设计，有一个叫做“失败脚本设计综合症”的名词，这个名词是指玩家在玩到游戏不久就感觉到这个游戏是制作者在讲故事。而玩家通常喜欢的游戏是：游戏给玩家的感觉是玩家自己在创造自己的故事，这就要求编剧和关卡设计密切配合，让玩家在完成任务后产生了“是通过自己的胜利来推进剧情发展”的假相。

“失败脚本设计综合症”的最极端体现也在《MGS2》中。前面笔者提到，它的叙事手法与互动部分是完全割裂的，很多时候，雷电到达一个区域后，游戏进入“播片”阶段，剧情就这样发生了，你要做的就是在各个区域来回奔波，将超过两小时的动画连接起来。至于剧情的推动则完全是由导演的随心所欲来进行，从这个意义上来看，剧情的发展实际上与玩家的“表演”是毫无关系的。很多时候，玩家不但无法产生“自己创造故事”的感觉，相反感觉“白玩了”。例如费尽千辛万苦拆除了Shell1的全部炸弹后，这却是Fatman拖延时间的阴谋，导致Shell2被彻底炸毁；狙击掩护Emma完成后，Emma却被不知从哪里冒出来的Vamp杀死；MG战胜利后，又间接引发曼哈顿的大破坏……



一直非常佩服光荣可以靠“三国”与“战国”两个题材打造出如此精彩的天地。论剧情推进，再也没有比历史游戏的剧本更令人抓狂了，因为你无论花多少心思来设计对白、剧情节奏，理论上故事本身都不可能给玩家带来冲击力，一个动人的故事讲一遍让人新奇，讲两遍让人感动，讲十遍、二十遍只能让人感到厌烦，而玩家又绝对不允许《决战2》那种无厘头到将三国时代的群殴乱斗归咎到三大巨头为了貂禅而进行的争风吃醋上的天马行空。在这种背景下照样可以出现《曹操传》这样的经典作品，以《曹操传》为例，这个256色的视窗战旗游戏，其剧情是大家耳熟能详的，游戏方式也相当简陋，更不要提画面、音效等直观表现，而它可以像一部电影一样令我们感动、欢笑、悲伤、思考，它抓住了电影“情感媒介”的特质，也就实现了“电影化”，我们的思想就是随着鼠标每次的点击而跳跃。尽管故事本身没有任何新奇的地方，但编剧将情感体验投入每一段文本，每一个文字，通过这些文字，仿佛置身于历史长河中的玩家获得同样的情感体验，他们称之为“共鸣”，吕布的情、关羽的义、孔明的痛、曹操的路……一切是多么遥远，一切又是多么熟悉。在系统设定上，游戏很好利用了一个忠奸指数条让玩家在剧情推进当口进行选择，每次选择并不能改变剧情，只要指数条的颜色没有改变（即进入能臣剧本），任何选择都是无用的，“选择”的存在就是在暗示玩家“剧本是由我推动”，而不是玩家被那劳什子牵着鼻子走。类似的例子还有《皇牌空战5》，战斗中你可以对队友的要求进行简单的YES/NO答复，队友则会对你的答复予以一定反馈，实际上除了一个问题的选择会影响分支路线以外，其他即使不答复，游戏也会按部就班地进行下去，这个设计的巧妙之处就在于暗示玩家——僚机是活生生的队友，他们有自己的喜怒哀乐，你的任何选择会在游戏中得到反馈（尽管实际上并无法改变流程），带入就这样形成了。

仅仅通过文字就实现电影化效果，一个好的编剧有这样的能力。我们之所以会反复看同一部电影，重复的剧情、重复的特效、重复的对白并不是吸引我们的最终因素，本质在于，电影是一种情感媒介，因为电影艺术的创作活动之目的指向了情感的保存、宣泄、沟通和传递，这才是电影真正打动人的地方。抓住了这个特点，利用游戏艺术同样可以浓缩人生的喜怒哀乐，也许人们在现实生活中需要花费几年甚至几十年才能体会到的情感体验，而在游戏的世界中却在一个半到两个小时的时间里就能体验到。



来自心脏的震动

■ 夜月姬

——恐怖世界探索

在一个夜黑风高的晚上，一个人独自坐在幽闭的小屋里，在他面前只有一部不知道什么年代出产的老旧黑白电视机，他眼睛瞪得有如铜铃般大，额头的汗珠顺着他的脸颊划落到地上，他命令自己立刻离开这里，可双腿却如被注入铅般动弹不得，惊恐完全呈现在他脸上，犹如地狱里饱受折磨的灵魂，痛苦不堪。他看到一个头发挡住全脸的女性从电视中爬了出来，水顺着桌子流到了地板上，女子越来越靠近他，他似乎都能闻到来自地底深处那腐肉的味道，仿佛看见死神的镰刀朝他砍了过来……忽然！那女子将脸靠近到只离他脸两厘米的地方，用一种来自阴间的声音对他说："看电视时请注意距离和房内灯光亮度"。

偏好从电视中爬出来的女性除了贞子姐姐外大概没人有这嗜好了，地球人也都看过这部著名的恐怖片《午夜凶灵》，不管它是日版还是美版的，不知道贞子的恐怕要被人狠狠地鄙视一下了。日式恐怖符合了当代人渴望刺激的心理，美式的暴力迎合了现代人发泄压力的情绪，不管是在东方还是在西方，恐怖电影、游戏和漫画一直都存在人们的生活中，尤其在这个"恐怖"盛行的时代。

一、日本和欧美的恐怖历史



对于日本众多恐怖题材的电影、游戏和漫画，人们是既惊叹又羡慕的，比起西方血腥、暴力的恐怖片，国人更偏向于东方式的恐怖。其实，现在众多的恐怖作品大部分均来自于一种历史悠久的文学作品——恐怖小说。在日本文学界，对恐怖小说有着这样一种观点：所谓恐怖小说，即是运用科学的想象力来唤起超自然的恐怖娱乐文学。"科学的想象力"、"超自然"以及"娱乐"是日本恐怖文学的三个要素。

日本的恐怖小说大都可称之为"怪谈"，而"怪谈"的起源则可以追溯到日本的江户时代。这个时期之前的所谓恐怖文学或者是单纯的神话传记，或者只是为了恐怖而恐怖的东西（这种为了恐怖而恐怖的东西其实就是我们所说的"鬼故事"），从根本上讲都缺乏能动的娱乐性。而在江户时期，德川幕府统治下三百年的太平正是酝酿恐怖娱乐文化的温床。在这一时期，"怪谈"中最为盛行的便是"百物语"。"百物语"其实是一种讲鬼故事的游戏，在近代怪谈小说标志性作品《伽婢子》中，便对"百物语"的玩法有过比较详细的描述：漆黑的夜晚，人们拿着青色的小灯笼，穿着青色的小褂，围坐在一起，一个接一个地讲鬼故事，讲完一个就熄掉一盏灯，"周围渐渐地暗了下来，所有人都被笼罩在一片青色当中……最后一个会发生怪异恐怖的事件。"收集整理"百物语"中的鬼故事的书籍在十七世纪中叶相继出现。《因果物语》、《宿直草》及《诸国百物语》等都是那时著名的怪谈小说。而这一时期的日本怪谈小说也受到了中国的影响，例如浅井了意的《伽婢子》便是其中的一个典型。《伽婢子》全六十八话中的大部分内容，都是对以《剪灯新话》为代表的中国志怪小说进行巧妙的改动，使之与日本传统故事相结合后的产物。与从中国大陆传来的那些与幽魂相恋的怪谈以及波澜万丈的传奇相比，之前日本本土那些质朴而单一的因缘录或妖怪遭遇录的魅力根本无法相提并论。江户时代后期的怪谈小说大部分都取材自中国的志怪小说，从这点来看，外来文化的刺激可以说是日本恐怖小说发展必不可少的因素。后来，随着幕府锁国政策逐渐被打破，怪谈小说被视作旧时代的遗毒而遭到排斥，怪谈文化也陷入了低潮期。而在此期间，介绍西洋悬念小说及西洋神话的文章则受到了日本人的欢迎，如《西洋怪谈·黑猫》、恐怖幻想侦探小说《怪物》等作品，充分体现了那个时代日本恐怖文化的特色。在极端西洋化之后，明治后期的日本又出现了一股回归传统的思潮。而恐怖文艺界中，集中反映这股思潮的代表性作品就是《泉镜花》，它完全继承了自江户时期流传下来的丰富怪谈遗产，描述了在文明开化的时代妖怪们的种种变化，可谓日本近代恐怖文学的经典之作。

大正时期至昭和初期这三十年间，在充分吸收了中国及西洋文化之后，日本独特的幻想文化渐渐成型。在这样的黄金时期，日本的恐怖文学界也涌现出了不少年轻有为的著名作家，例如叶山嘉树的校园恐怖小说《吃死尸的男人》，新感觉派的双雄川瑞康成与横光利一锁创作的心灵恐怖小说《白色的满月》、《无处不在的飞蛾》等等。自此，日本的恐怖小说开始飞速向前发展，现在的日本恐怖小说更是发展到了成熟的阶段，各种不同类型、题材的恐怖小说层出不穷，年轻的小说家们也创造出了更多不亚于前辈们的优秀作品。但是日本的恐怖故事并不光是以小说的形式保留了下来，对于深受中国文化影响的日本文化，各种鬼神故事也是深受中国的影响。在日本的神鬼故事中，很多都有着中国神鬼故事的影子。《聊斋志异》中大量的"人鬼恋"、"人狐恋"，其实正是反映出人们内心中对自由爱情的渴望，这种美好的愿望同样在日本的神鬼故事中得以体现，例如恐怖新作《鬼水幽灵》就是反映出一种母爱的伟大。相比较与以前纯粹"为了恐怖而恐怖"的故事类型，现在的恐怖题材更趋向于一种人性的探索和美好一面的反映。

比起相邻的日本，欧美的"恐怖"虽然是与我们文化相反的类型，但这并不影响我们对欧美恐怖历史的探索。提起欧美的恐怖，大家都会想起一个词：吸血鬼（vampire）。历史上，人类对于吸血鬼种族的首次认识始于1484年。据传说，当时整个欧洲处于与吸血鬼的战争之下。吸血鬼族群在夜间出动，大范围与人类初拥，很多一部分人无法接受初拥而导致神经紊乱。因为接受初拥的人类症状与瘟疫相仿，所以当时的人类社会认为这又是一次大范围的瘟疫。所谓的"初拥"，其实就是吸血鬼将自己的血给与被吸血的人类，这种人类就会成为吸血鬼的"后裔"，也就成了一个吸血鬼。许多人类在未完全死亡的时候，或者在初拥的作



用未回复之前就被他们的同类埋入地下的墓穴，几天以后，由于某种原因，人们打开坟墓，发现这些尸体已经变了姿势，还沾有血迹，那就是人类初次接触到的吸血鬼。从此，吸血鬼的传说就在东普鲁士，西里西亚，波希米亚等地流传。1484年，多明我会的两个修士Jakob Sprenger和Heinrich Kramer编写的《巫术之密》被教皇英诺森特八世（Innocent Ⅷ）批准出版，这是人类历史上基督教会第一次承认神怪力量的存在。

对于吸血鬼的诞生，比较流行的有两种：一种说法是：犹大为了30枚银币出卖耶稣之后，后悔不已，在日落时分上吊自杀。但是上帝不原谅他出卖自己的儿子，让他在死后变成了永生但永远孤独的吸血鬼，以惩罚他背叛的罪过。因为犹大是在黑夜变成的吸血鬼，所以他永远无法见到阳光，因为他为了银币出卖耶稣，银币就是他的克星。因为他背叛上帝，所以他害怕所有的圣器，而另一种似乎比较可信：吸血鬼最早的起源，据一份神秘的史料记载是圣经中的该隐。亚当和夏娃被上帝逐出伊甸园之后来到荒地生活。他们生下了很多孩子，该隐就是他们的第一个孩子，世界上的第三个人。该隐是一位农夫，与他的弟弟一同生活。二人每天向上帝献上自己的祭品。虽然两人都向上帝献出祭品，可是上帝更喜欢弟弟。一天两人又向上帝献出祭品，上帝对于弟弟的祭品喜爱甚佳，可对于该隐的祭品却不理不睬，该隐一气之下，出于忌妒的原因，将他的弟弟杀害。第二日，上帝问该隐他的弟弟在何处，而该隐谎称不知。上帝盛怒，对该隐说："我听了你弟弟的哭诉，你须接受惩罚"。该隐于是求饶。上帝说："我不会杀你，我知道你以后



一定会被人唾弃，所以我给你一个记号，人人都会折磨你，但不杀你，让你永世受到诅咒"。该隐于是亡命到现今非洲地区，终身必须靠吸食活人的血液生存，永生不死，世代遭受人类的诅咒。在White Wolf的书中，该隐之后和撒旦的情人莉莉丝（Lilith）成婚，莉莉丝教导该隐如何吸食活人之血令自己得力量。因为孤独，该隐创造了他的后代，这就是第二代吸血鬼。第二代的吸血鬼有13个后代。这13人被称为第三代吸血鬼。第三代吸血鬼是诺亚大洪水的幸存者。他们建立了13个不同的吸血鬼氏族并叛灭了他们的父母——第二代吸血鬼。第三代吸血鬼的年龄几乎与人类的历史同样长久，而他们的能力也随着年龄的增加而增加。到了现在，他们的力量已经同神相差无几了。

在中世纪之前，吸血鬼的族人因为拥有特殊的能力和不死之身，通常会互相争夺权利，令人类恐慌（1484年和1710年的战争就是如此）。天主教审判庭宗教裁判所意识到吸血鬼的存在威胁并大肆捕杀。虽然吸血鬼氏族拥有异能，但无法同时抵挡几百人的合作攻击。整个吸血鬼氏族的生存陷入空前危机。在这种条件下，七个吸血鬼氏族开始互相结盟，组成了秘党联盟（Camarilla），密党联盟确立了六条吸血鬼的戒律（Six Traditions），要求联盟中的吸血鬼永世遵守。除了密党之外，吸血鬼的另一个盟派是魔党。整个魔党联盟由两个氏族控制。魔党联盟不承认密党的六戒。他们的统治手段主要是武力和血。传说魔党会将新加入的吸血鬼成员活埋，令其恐惧，再以血统（Blood Bound）加以束缚，故此魔党和密党之间的冲突不时发生。另外还有四个氏族在争斗中保持中立。实际上，整个吸血鬼家族被分为几个联盟相互征战，而战斗的最大受害者，通常是人类。

虽然在欧美大家想到的很多都是吸血鬼，但并不意味着欧美的恐怖只是以他们为题材。狼人、幽灵、僵尸同样也是欧美恐怖题材的主角。尤其是在近几年内，大量以"活死人"为题材的恐怖风行，变种的怪物更是让人胃酸泛滥。但是就算从吸血鬼、狼人变到了僵尸、丧尸，欧美对于"血"这种物体的嗜好还是要高于东方人的偏好。血腥、暴力、残忍成为了欧美恐怖的代名词，相较于东方那种宁静的恐怖，欧美的恐怖可以说是一种动态的



恐怖，一种与恐怖赛跑的"恐怖"。

吸血鬼的六戒

第一戒律：避世（The Masquerade）

不可对非氏族的人显露自己的面目，否则其他吸血鬼会和你断绝一切关系。

第二戒律：领权（The Domain）

在自己的领土上，你有着至高无上的权利，任何外来的吸血鬼都要尊重你。

第三戒律：后裔（The Progeny）

如果你要创造新的吸血鬼，你必须得到尊长的同意。如果你违反此戒条，你和你的后裔都会被处死。

第四戒律：责任（The Accounting）

你所创造的吸血鬼是你的后裔，在他们被让渡之前，你应该在各个方面指导他们。他们的罪要当成自己的来忍耐。

第五戒律：客尊（Hospitality）

吸血鬼应该互相尊重领权，当你到达陌生的土地的时候，应该向当地的长老引荐自己，不得他的批准，你不能做任何事情。

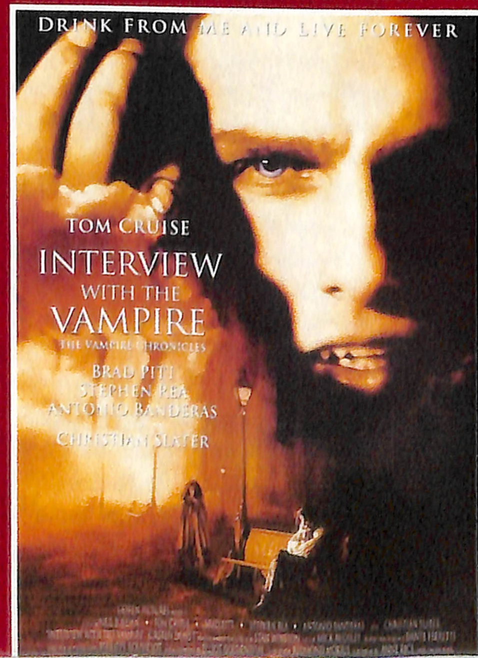
第六戒律：杀亲（Destruction）

严禁杀害你的同类，只有长老有猎杀的权利。

二、电影与动漫中的恐怖

要说到恐怖，怎么能不说到电影。细察电影市场，会发现恐怖片占有很大比例。比起动作片的华丽、伦理片的逻辑、爱情片的煽情，仿佛恐怖片更能引起群众的共鸣。恐怖片能让一大堆人聚在一起，紧张得不得了。尤其是情侣观看时，MM们的"投怀送抱"更引来了众多男性对恐怖片的热爱。而对于恐怖电影的探索，不管是东方的还是西方的，我们要讨论的只是电影艺术如何对"恐怖"进行表达与诠释。

提起恐怖电影，当然首先要提到美国。美国堪称恐怖电影大国，因为文化的差异，相较东方影视文化而言美国的电影偏向暴力、科幻、宗教和血腥。一提到美式的恐怖电影大家想到的就是变态杀人狂。而对于上述的有关吸血鬼的电影，则是在二十世纪初占很大比例，例如《德古拉》、《吸血鬼女王》和《夜访吸血鬼》等很多以吸血鬼为主角的恐怖电影。



但是自从1978年约翰·卡朋特在《万圣节前夜》(Halloween)中制造出心里埋藏着巨大阴影的杀人狂之后，好莱坞的导演们便看好了这块以"人"为主角的恐怖世界，掀起了变态杀人狂的热潮，例如《新年前夜》、《恐怖游戏》和著名的《猛鬼街》，我们所熟知的杀人狂Jason与《黑色星期五》就诞生在这个时期。这个手拿利刃席卷恐怖电影世界的变态狂基本可以与那只让人胃酸倒灌的怪物相提并论——《异形》系列。但是当地球上能变成恐怖事物的东西都变得让人类恐惧后，影迷们的眼球又瞄准了另一种更神秘的电影类型——宗教。其实早期的吸血鬼类型也可以规划到宗教类型中去，可是他已经满足不了现代人的口味了。在现代这个压力甚大的社会里，为了更吸引观众，很多电影都将宗教和犯罪融合到了一起，例如《七宗罪》。而以犯罪为题材的电影《沉默的羔羊》则被无数新老电影好者视为经典中的经典、吃不腻的"满汉全席"。此外，美式电影中以"幽灵"为主体的电影同样获得了很大的成功，《人鬼情未

了》与《第六感》等影片则是其中的佼佼者。

到了21世纪，美国的恐怖片渐渐再次兴起了科幻潮流，只不过这种“科幻”回归到了人类的身上，以一种“活死人”的类型出现了。《生化危机》、《活死人黎明》便是代表，虽然这种恐怖盛行一时，可是这样一种“异形”之风却比不上当年的“《异形》系列”。而美国翻拍的《午夜凶灵》、《咒怨》和《鬼水幽灵》也比不上原版的好，就算继承了东方式的风格，却因为文化的差异而无法将他们更好地发挥出来。

欧美的恐怖如何如何，并不影响我们亚洲的恐怖电影发展。如今韩国恐怖片的兴起，再一次推动了亚洲恐怖电影的进步。而我们中国，以香港恐怖片为代表的《阴阳路》、《山村老尸》等系列也为亚洲的恐怖电影做出了很大的贡献。新作《饺子》、《救命》也代表了中国恐怖电影事业的发展。但相对于日本的《午夜凶灵》、《催眠》和《咒怨》，中国的恐怖电影还有很长的路要走，尤其是大陆的恐怖电影，虽然与香港合作的《天黑请闭眼》有庞大的演员阵容，却剧情俗套，视觉效果粗糙，丝毫不能起到任何吓人的作用……就像前面所说，日本、韩国的恐怖文化，深深地受到了咱们中国神鬼文化的影响，所以如何继承和发扬出自己独特的文化，则是很多电影人都在思考的问题。

提到日本的恐怖漫画，就必须说到伊藤润二。伊藤老师创作了许多优秀的恐怖故事，很多都被改编成了电影，在FANS心目中，日本恐怖漫画就是伊藤的漫画，那种让人心提到嗓子眼的恐怖来自于现实中的世界，让人对于自己眼前看到的东西都怀疑是不是与某些不干净的东西有关……比起恐怖小说，恐怖漫画更能营造出恐怖的气氛，它用图画和文字结合的方法渲染出一种想象的内容，也是恐怖文化中不可或缺的一角。



三、游戏世界中的恐怖



虽然游戏的历史比起小说、电影和漫画来说短得不能再短，可这却不能否认恐怖游戏对整个恐怖世界所做出的贡献。恐怖游戏所涉及的范围，基本包含了上述介绍的所有内容。而不管是日本的还是欧美的，恐怖游戏的地域差别明显不如小说和电影那样区分得十分清楚，让人一眼就能看出，这使恐怖游戏对于全世界玩家来说都是很容易接受的，再加上游戏本身就有着很强的互动性，让玩家比起看小说和电影来说更愿意去尝试亲自操控角色，去体验那惊心动魄的感觉，这就让恐怖游戏风靡于恐怖爱好者间，也正是因为恐怖游戏的存在，使得热爱游戏的人越来越多。纵观游戏历史，不管是TV还是PC，恐怖游戏并没占有游戏软件份额多大比例，在早期因为硬件方面的不足，恐怖游戏的恐怖气氛不能很好地表达出来，导致在那个时期的恐怖游戏更像是一部恐怖小说，冲击的是玩家的想象思维。《鬼屋魔影》、《钟楼》的初期作品虽然让人印象也很深刻，但画质和操作的简单性并没有让他们在那个时期出人头地。随着1994年11、12月的到来，土星（Sega Saturn）和PS（Play Station）的发售，新硬件上营造出来的那逼真的人物和场景让恐怖游戏得以顺利发挥出它要表达的主题，故此《生化危机》的出现不光是恐怖游戏在历史上的飞跃，更是整个恐怖世界不可磨灭的一笔。人们再次沉迷到恐怖世界中，为那逼真的场景和音效着迷，迷恋在那曲折离奇的剧情中，大家发现恐怖游戏更能寻求出一种刺激、快感，同时也能发泄自己的情绪。《生化危机》的成功让大家看到了恐怖游戏的市场，越来越多的富有新意的恐怖游戏随之诞生。在日本，以欧美历史文化为题材的作品在TVGAME上并不多，可是在PC上却有以狼人、吸血鬼和女巫这种典型欧美文化为背景的游戏，例如《夜曲》、《吸血莱恩》和《女巫布莱尔》。TVGAME上以欧美文化为背景的游戏倒是有很多经典大作，例如《生化危机》、《寄生前夜》、《寂静岭》、《鬼屋魔影》和《钟楼》等，这些游戏大家都耳熟能详，如“《寄生前夜》系列”那种拥有真枪实弹、打打杀杀的感觉是该作的一大特色；而“《钟楼》系列”虽然只有为数不多的几个敌人，但却创造出了更可怕更逼真更让人透不过气来的恐怖，而去年的《狂城丽影》(PS2)也是同样类型的游戏，这种恐怖就仿佛有一把剑悬在自己的头上，不管跑到哪里剑总跟着自己，而自己最后只能看着剑落下来；与电影的分类相似，除了科幻、异形的类型之外，就是宗教，这就要说到《寂静岭》和“《零》系列”，前者是欧美风格，并且由宗教引发了一系列的故事情节，其中还涉及到大量《圣经》的内容，这使得游戏的宗教氛围更加浓厚，而“《零》系列”虽然故事发展的全部起由都是源于宗教，但宗教成份在游戏中并不如《寂静岭》那么强烈，取而代之的则是纯日式或者可说是东方式的恐怖：古老的日式建筑、身着和服的人们、黑发的女性和哭泣的少女等等都为这种神鬼味道浓厚的作品增加了恐怖感，所以，对于东方玩家来说，比起那种科幻、异形或者是杀人狂的恐怖，我们更容易被这种神鬼、宗教和幽灵的恐怖打动，《九怨》则也是此类中的佳作。虽然说幽灵这类也许更能吓到人，却不知为何并没有很多的作品是属于这一类型，而越来越多的还是属于“活死人”和“变异人”这些科幻味道浓厚的类型。现在，越来越多的游戏作品被翻拍成电影，尚且不论翻拍是好是坏，但这是恐怖游戏对整个恐怖文化世界做出贡献的表现，也表明了游戏作品正在世界文化范围内逐渐得到认可，这代表着游戏已经逐渐发展成为不逊于电影的事业，将会越来越受到更多领域的认同，对于玩家来说这是再好不过的消息了。



源自游戏界的恐怖还有很多很多，这里就不一一概述。现今主机强大的机能更能完美地营造出恐怖气氛，让人欲罢不能。总之，不管恐怖的定义究竟如何，人们追求刺激、惊险的爱好并不会随着时代的变化而变化。在恐怖的表现形式呈现多样化的今天，大家可以选择从多方面去感受恐怖，体验恐怖。不过，当我们已经对“恐怖”毫无感觉的时候，当我们已经很了解“恐怖”的时候，究竟还有什么才能再次带给我们那曾经的感觉呢？也许大家心中都有不同的答案吧。

资料来源：《日本恐怖小说漫谈》、《吸血鬼历史》



都市夜海中的颓废诗人
——《马克思·佩恩2》和颓废诗人乐队



一场堕落的邂逅 诗人与英雄

紧握手枪的堕落英雄在责任和激情的边缘狂奔，没有人相信我们的孤胆英雄。警察和坏蛋都要他死。他的结局更不用猜：要么是死在情人怀里；要么情人死在他怀里。

这不是什么好莱坞三流都市枪战片的剧情简介，这是我们喜欢的动作游戏——《马克思·佩恩》的本来面目。好在老套的故事并不影响此系列在玩家心目中的独特地位——这是第一款可以随时亲身体验《黑客帝国》中"子弹时间"快感的动作射击游戏。

游戏一代越是成功，其续作的压力也就越大。《马克思·佩恩2》和许多续作一样，和初代的轰动相比，难再辉煌。个人觉得"《马克思·佩恩》系列"最为精彩的部分并非"子弹时间"等等系统上的创新，而是对主人公内心世界的着力刻画。"扮演英雄"是电子游戏的永恒主题，但在这款作品中，马克思·佩恩大量的"内心戏"和漫画过场都很好地把握住了"讲故事的氛围"，让玩家体验马克思的"内心空间"也非常精彩。显然，二代似乎有让英雄成为"反英雄"的意图，但作为一款电子游戏，要去表现复杂的人性还是显得捉襟见肘，力不从心。所以二代从许多方面来看，还是留下了很多遗憾。

不过在音乐方面，《马克思·佩恩2》就没有这么多遗憾了。这次充其量只是三流好莱坞剧本的故事在收尾的时候出了个小小的"意外"。我们的英雄最后在城市被遗忘的深巷里，一头撞上了三个颓废诗人……

如果你曾经完成马克思·佩恩的"堕落"旅程，而且有心在片尾好好留心一下，那么你一定听到过这首曲子——Late Goodbye（迟来的再见）。这首曲子的"唱作乐团"来自北欧芬兰，名唤Poets of the Fall——颓废诗人。

曲的旋律和词的意境，都充分阐释了游戏的主题——马克思·佩恩的追逐最后落下的依然是难以愈合的心理伤痛。一切的结局都只是潦草地给人生留下惨淡的注脚，一切的结局都只是一声"迟来的再见"，无法和记忆永别……

颓废诗人乐队的故事开始于2002年，芬兰赫尔辛基。当时来自不同音乐背景的主唱Mark和吉他手Ollie开始一起创作歌曲。"我们曾经在一个组合里折腾了将近一年，那段时间现在看来是我们风格互相磨合的时期。所以我们很自然就开始一起创作自己的曲子。"后来制作人兼乐手的Captain也加入了他们。

乐队名字"颓废诗人"的创意来自于一种矛盾，比如有阴就有阳。所以"诗人"代表的是积极的一面，而"颓废"则代表消极面。当然，这个名字也有更为丰富的内涵。"Poets"的发音听起来也有点像淘气的男孩，还有你怎么理解"Fall"这个词呢？许多人对"Fall"的第一直觉是指"秋天"，而这个"诗人的季节"暗示的多愁善感的一面也很好地表达了乐队的诉求。

至于这支名不见经传的小乐队怎么会操刀为《马克思·佩恩》这样的大作制作片尾曲，说来也很简单："缘分"。主唱Mark回忆道："Remedy的这群哥们以前听过我们的音乐，要我们为游戏写首歌。我们爽快地答应了。Sam Lake给我寄来他以前写的一首诗，并且说我可以利用这首诗在我脑中唤起的意象来自由发挥，创作歌词。这首诗的确点燃了我的灵感。晚上我就坐在厨房的地板上，抱着吉他，写下了这首歌。"

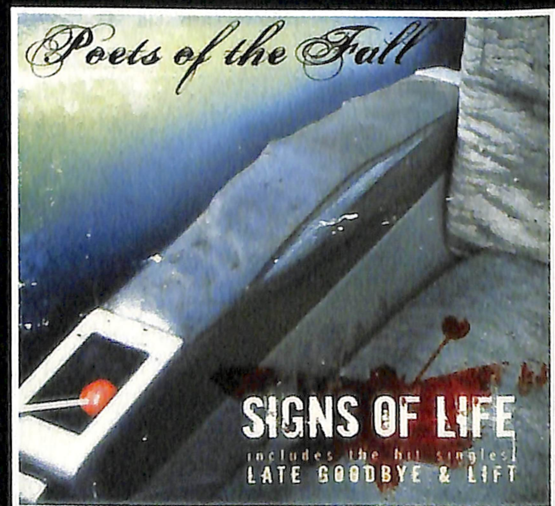
或许这个缘分就是"FALL"——《马克思·佩恩2》的标题就是The FALL of Max Payne。当堕落的英雄遇见颓废的诗人，伤痛便化为音符，萦绕不去。随着《马克思·佩恩2》在全球的发售，《迟来的再见》和颓废诗人的声名也迅速扩大到了地球村的各个角落。

来自芬兰的低音大提琴 Remedy

成立于1995年的Remedy Entertainment Ltd.，是位于芬兰的一家独立的电子游戏开发公司。由他们制作，Rockstar发行的"《马克思·佩恩》系列"在同类游戏中可谓是独树一帜的作品。剧情讲述了纽约警局的警官马克思·佩恩为亡故的妻儿而展开复仇。该作尝试在游戏中融合"心理剧"的风格。一些心理幻觉场景的加入、漫画风格的剧情过场、射击时的"子弹时间"效果，是该作创造的三大闪光点。

2003年推出的二代《马克思·佩恩2：马克思·佩恩的堕落》，副标题为A Film Noir Love Story（一出黑色爱情电影故事）。Film Noir出自法语，"黑色电影"是欧洲电影的一种题材类型，多表现人性的阴暗面，主人公意识的迷茫和命运的多舛，总体散发着颓废消极的气息。显然《马克思·佩恩2》试图在电玩游戏中再现这种风格。而除了颓废诗人意蕴深刻的结尾曲，同样由芬兰音乐人Kartsy Hatakka和Kimmo Kajasto创作的游戏主题曲也很好地表达了这一风格主题。低音大提琴呻吟出压抑的主题，很好地衬托了整体氛围。

目前Remedy正在开发新作《阿兰·维克》(Alan Wake)，一款从截图上看风格明丽的惊悚悬疑动作游戏。依然是男主人公的自叙式体验，依然侧重心理刻画。喜欢这种风格的玩家，不久之后就会在PC和Xbox 360平台上玩到此作。





乐队成员 captain



乐队成员 ollie



乐队主唱 mark

诗性摇滚宣言 生命的记号

■ **推荐曲目：1. Overboard 3. Late Goodbye 12. Sleep**

在2003年底，Late Goodbye作为乐队的首支单曲随游戏发行，一出现就受到了北欧乐迷的肯定，2004年5月荣登芬兰Suomipop电台榜首宝座，而且稳居第一、第二的位置长达两个月之久。许多人到处询问哪里可以买到颓废诗人的专辑——而实际上，他们迟至2004年6月才发行了第一张EP单曲大碟。经过在芬兰的现场巡演和签约经纪公司，颓废诗人终于在2005年1月19日推出了自己的第一张专辑Signs of Life——《生命的记号》。

这张全部靠乐队三人之力录制的"小制作"还带有一些地下乐队的色彩，但素质极高。甚至被芬兰HI-FI杂志评选为"本月发烧专辑"。专辑共收录了12首歌，包括此前已经名声在外的Late Goodbye、Lift等曲目。而其他的新歌也是首首精彩。首张专辑对任何一个乐队来说都是意义极为重大的。颓废三诗人终于向着漫漫星途踏出了真正意义上的第一步。

北欧近年来最红的乐队莫过于MLTR"麦克学摇滚"——但MLTR的大众化取向在近年来已经堕落为向张学友借曲的地步，原创力的衰退可见一斑。而POTF卓尔不群的个性路线或许很难迅速占领耳朵，初听平淡的主唱Mark在演绎时控制力极佳，久听不厌。这张仅在芬兰发行的专辑，被Amazon原版进口到美国后，得到了Amazon网友全五星追捧。其中有人评论得好：

几乎每首歌都自成一体，整张专辑听下来只能用"才气逼人"来形容。

尤其难能可贵的是，笔者总觉得POTF有一种莫名的冰冷气质。这种冰冷不是那种故作高远的空灵嗓音，而是在歌词字里行间所透出的理性与间离。仿佛这三位诗人与我们的世界隔着一层透明的薄膜，他们观察我们、描写我们、歌唱我们，却始终不在同一个空间。这种叙事感或许正是POTF所追寻的"诗性摇滚"的独有特质。

乐评人一般将《生命的记号》归类为Altern Rock（另类摇滚），实际上POTF在这张处女专辑中展现的曲风多种多样。纵观整张专辑，既有Overboard、Late Goodbye、Stay这样比较平易的流行摇滚，而3 AM中透露着一些乡村音乐的民谣气息，也有Don't Mess With Me这样热辣全场的激情作品。而专辑收尾曲Sleep则舒缓忧郁，是一首带有浓厚神秘色彩的抒情作品。整张专辑的曲风显得"四分五裂"，各自美丽。和许多刚出道的摇滚乐队一样，充满创作欲望和向各方面探索的勃勃生命力。

不过有一点颓废诗人做到了完美统一，那就是对每首歌词的殚精竭虑。

《迟来的再见》歌词解析

Late Goodbye

专辑《生命的记号》

歌词大意翻译：叉包饭斯DKCK

In our headlights, staring, bleak, beer cans, deer's eyes
On the asphalt underneath, our crushed plans and my lies
Lonely street signs, powerlines, they keep on flashing, flashing by

我们头顶的天光，如此恍惚，阴冷，啤酒罐，纯真的双眼
柏油路底下，埋葬着我们破碎的誓言和我的谎话
寂寞路牌，电线缠绕，它们不住地闪烁，闪烁而过

And we keep driving into the night
It's a late goodbye, such a late goodbye
And we keep driving into the night
It's a late goodbye

我们就这样驰入漫漫黑夜
这是迟来的再见，不能再迟的再见
我们就这样驰入漫漫黑夜
这是迟来的再见

Your breath hot upon my cheek, and we crossed, that line
You made me strong when I was feeling weak, and we crossed, that one time
Screaming stop signs, staring wild eyes, keep on flashing, flashing by

你炽热的呼吸，扑面而来，我们越过，那道界线
你让我坚强，每当我倍感无力，我们出轨，就是那次
尖叫的休止符，狂野的凝视，不住地闪烁，闪烁而过

And we keep driving into the night
It's a late goodbye, such a late goodbye
And we keep driving into the night
It's a late goodbye

我们就这样驰入漫漫黑夜
这是迟来的再见，不能再迟的再见
我们就这样驰入漫漫黑夜
这是迟来的再见

The devil grins from ear to [ear] when he sees the *hand* he's dealt (us)
Points at your flaming [hair], and then we're playing *hide* and {seek}
I can't breathe easy [here], less our trail's gone cold *behind* (us)
Till' in the john mirror you [stare] at yourself grown *old* and {weak}

魔鬼在我们耳畔低吟，手也从我们身边拂过
他指着你燃烧的长发，我们只得夺路而逃
现在我来不及喘息，除非身后的足迹冷却
直到那平镜中的你，面对慢慢衰老虚弱的自己

And we keep driving into the night
It's a late goodbye, such a late goodbye

我们就这样驰入漫漫黑夜
这是迟来的再见，不能再迟的再见

《迟来的再见》之所以能一炮走红，除了优美的曲调，朗朗上口的词句也是关键因素。作者写词用韵技巧非常娴熟。

在前两段，分别在段落中以eyes、lies和line、time押住元音，最后一句再用flashing by整体呼应复歌部分的night和goodbye。做到了局部的灵活和整体的和谐。driving的元音也和by、night、goodbye一致，所以复歌部分虽然重复较多，但整体音韵结构稳固，丝毫不嫌涩嘴。

而颓废诗人最华丽的演出还在最后一段。这段词交错使用了几个韵脚，让相对单词较多的段落读来依然顺畅。ear、hair、here、stare暗合，起到了稳定上半句韵律的作用；两个us和seek、weak交错押韵，让句尾能够互相照应，对应工整。

而最精彩的还在于仔细推敲可以发现，四句句子后半程中的hand、hide、behind、old也有弱呼应的效果。这让四个长句在整体音节上彼此更加相似，可谓颇费苦心。颓废诗人对词境的营造已经达到了不露痕迹的境界。可以说仅凭这首歌词，颓废诗人乐队便无愧于"诗人"的自称。

迟来的，也一定要再见

没错，《马克思·佩恩》的"子弹时间"的确很酷。不过，要是你觉得"子弹时间"能让这世界瞬间陷入寂静，那么最好再想想。依我看，能让这个喧嚣世界停止心跳，瞬间寂静的只有一样东西——好音乐。

颓废诗人乐队才刚刚上路，未来的发展不可限量。如果真能从电玩游戏中能走出一支伟大的摇滚乐队，那真是《马克思·佩恩2》的荣幸了。就在2005年，颓废诗人进行了第二张专辑的创作和录制……

把吃剩的月光倒入夜海，让颓废诗人敲击你如木鞋般沉睡的心灵。

我们就这样驰入漫漫黑夜，这是迟来的诗人。

我们就这样驰入漫漫黑夜，纵然迟到，也一定要再见！



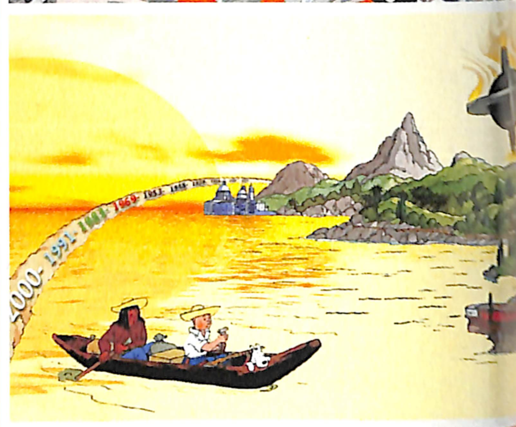
我们爱丁丁

《丁丁历险记》系列漫谈



一张圆圆的鸡蛋脸、一对小小的眯眯眼、一小撮羽冠装的头发，寥寥数笔勾勒出全世界最著名的漫画角色——丁丁。“全世界最著名？”没错，请不要怀疑你的耳朵，因为在漫画领域，丁丁是绝对的至尊，迄今为止，没有任何一部漫画的主角可以威胁到他的地位，也没有任何一部漫画的艺术性和影响力能与该部作品媲美。或许你在小声嘀咕，我们还有《哆啦A梦》，我们还有《龙珠》、《阿童木》、《超人》、《蜘蛛侠》……可是——也许天之业云该给你看看以下的数字。

《丁丁历险记》是举世公认的连环漫画经典，比利时著名漫画家埃尔热倾其一生打造，自1929年诞生以来，丁丁被译成65种文字，迄今已售出超过2.5亿册，如今，“《丁丁》系列”漫画每年在全球的销量仍然超过400万册。据有关资料统计，在西欧，有95%的儿童熟悉丁丁的故事，还有60%的青年和80%的父母表示喜欢丁丁这样的朋友。这位比利时漫画家笔下的少年记者，在七十多年后的今天，仍然浑身散发着无穷的魅力，他身上的有些东西早已跨越时空，超越了语言和文化的界限，从他的出生的布鲁塞尔触及世界的各个角落，深深的扎根在每一个喜爱他的人的现实生活之中，如同磐石，无论斗转星移，不分国家种族。





厚重底蕴之上的欧式漫画

相对商业气息浓郁的美日漫画，欧洲漫画有着自己非常独特的个性。欧式漫画的主题覆盖范围很广，漫画家为了彰显自己的个性，往往从艺术角度入手选择自己喜爱的题材进行创作，文化、地理、历史、政治、艺术、科学、童话、科幻、奇幻、魔幻、流行元素，甚至是极端先锋派的意识，比如BL、畸恋、极端的暴力和色情都有漫画家去尝试，相对来说比较小众化，艺术气息浓郁而商业气息较淡，读者可以选择的题材也比较广，可以从自己口味出发作出个性化的选择。

即便现代欧式漫画和其他欧洲现代艺术一样非常个性化和小众化，但是支撑起欧洲漫画整个大厦基石的却是那些激发民族自豪感的历史题材和针砭时弊的政治讽刺漫画等相对传统的题材，他们是欧式漫画的主流，也是男女老少最喜闻乐见的艺术形式。这类漫画，往往和现实世界的社会根源之间有着较强的关系，主角也往往是有着生活气息的普通人，漫画家透过荒谬的人物，讽刺的手法，来表现他们对社会的感觉，而且往往有着浓重的讽刺和调侃味，这一点和以幻想题材和超人角色为主的美日漫画有着很大的区别。对我们来说他们既陌生又熟悉，但一旦你翻开一本诸如《丁丁历险记》、《蓝精灵》之类的漫画，那种浓墨重彩的颜色以及抒情感性的节奏会让人赶到扑面而来的欧陆文化气息。

漫画在欧洲图书市场所占比例也相当大，达到了25%左右。漫画书还是欧洲出版业年增长速度最快的书，仅法国每年出版的漫画书就超过1000种。漫画书也是最畅销的书籍，去年欧洲十大畅销书中，漫画书就占了4本。在欧洲，漫画是孩子非常喜欢的娱乐方式，大人很少干涉，还鼓励孩子看，因为他们觉得孩子可以通过漫画获得丰富的知识、世界的概念和艺术的意识。漫画也同样受到欧洲成人的青睐。根据世界名著改编的一些文化主题类漫画，被称为“像小说那样，是一种亲切的俚俗，有巨大吸引力的形式”。但最受成人欢迎的当属报刊杂志的社论、新闻漫画，这当然是源于欧式漫画一向以来针砭时弊的传统，有人将之称为“欧洲的良心”，它们往往以鲜明的笔触反映出当时读者对政治事件的立场和心态。比如当年英国首相布莱尔不顾国际社会和国民反对，全力支持美国总统布什出兵伊拉克。当时欧洲媒体出现的政治漫画，不但把他的外貌从昔日的英武精明画得憔悴苍老，还把他由威风凛凛的武士，摇身变成布什的长卷毛狗。另外，漫画对于欧洲高级知识分子也有很强的吸引力，不过他们的口味更加专注于“无字漫画”这一形式。“无字漫画”以诙谐出位的视觉语言向读者传达画者的一种思想和哲理，使读者得到启发，产生深刻的反思，很受知识分子的欢迎。因此，当今最有影响的国际漫画大展几乎清一色是无字独幅漫画的天下。

欧洲漫画的另外一个特点是大都有着轻松幽默的风格，不同于滑稽，幽默往往建立在广博的知识、丰富的阅历、深厚的文化底蕴之上，即使是充满着火药味的政治讽刺漫画也以轻松幽默的笔调进行，让当事人看了后哭笑不得。幽默不仅最能凸现不同民族的性格和文化特性，而且能在剑拔弩张的紧张气氛中游刃有余、轻松调侃。在欧洲，有专门的国际性幽默漫画展每隔两年在意大利举行，是全世界范围最高水平的幽默漫画展。

比利时是欧洲漫画的“圣地”，这当然是我们的丁丁以及他的创作者，欧洲漫画之父——比利时著名漫画家埃尔热以及他的同行们的功劳。这里的街头巷尾，常常会有各式各样的漫画专卖店，即使在一些书报店、百货商店里，漫画也被醒目地放在柜台上。比利时西北部的海滨城市克诺克海斯特是欧洲著名的漫画城。每年六月的国际漫画节期间，世界各地的漫画迷们蜂拥而至。人们把自己装扮成漫画中的角色，以漫画的名义尽情狂欢。漫画成为这个小城最重要的经济支柱。难怪比利时人可以自夸：“没有任何一个欧洲国家，可以像我们一样聚集这么多的漫画英雄。”

欧洲的漫画不仅在他的本土有着巨大的影响力，同样以巨大的能量影响着世界漫画的发展趋势，甚至，我们最为熟悉的日式漫画也是在它的影响下诞生的。日本漫画业从明治维新时期开始起步，1860年英国人华格曼到日本创办漫画杂志《日本笨拙》(JAPAN PUNCH)将欧式的漫画技法带到日本，影响日本近代漫画的发展至今。而后法国人乔尔吉·毕戈又到日本创刊《岛羽绘》(TOBAE)刺激日本漫画走上现代化的道路。欧陆漫画带来的政治讽刺气息刺激了《团团珍闻》、《东京泼克》民主化诉求的杂志纷纷创刊，并流行了三四十年之久。这些都从另一个侧面推进了日本明智维新的步伐和摆脱封建思想走向资本主义民主化的进程。

有人如此评判欧洲的漫画：漫画最能体现欧洲人的性格特征。不论是从历史还是文化上看，欧洲就是一片充满小资情调的乐土。人们大多向往一种“温和的无政府状态”，不喜欢繁文缛节、正正经经，而喜欢自我表现、自我嘲讽，这种心态为漫画的流行和漫画家的出现提供了最理想的环境。



比利时著名漫画家埃尔热

丁丁的作者，比利时著名漫画家埃尔热(Hergé，1907～1983)，本名乔治·雷米(Georges Remi)，埃尔热是他创作漫画时所使用的笔名。这位"丁丁之父"被公认为上世纪最杰出的漫画家之一，拥有儿童般丰富生动的想象力和不知疲倦的好奇心。从1929年开始，他持续创作了畅销全球的《丁丁历险记》。这部流畅、幽默、但绝不幼稚的漫画系列给他带来了全球性的声誉和名望，他也因此成为比利时文化名人和一大象征。在比利时首都布鲁塞尔的地铁站里，还有以他创作的人物为主题的大型壁画。

1907年5月22日，埃尔热出生在比利时布鲁塞尔，一个具有悠久历史和文化传统的欧洲名城。埃尔热的童年，用他自己的话来说，是极度乏味的，典型的中产阶级教育方式乏善可陈。第一次世界大战德国占领时期他在布鲁塞尔度过了四年小学生活。埃尔热从小喜爱画画也喜欢关心时事，作业本的空白处画满了讽刺德国入侵者的漫画，他的父母也很早意识到了他在艺术上的天分，所以决定让他接受专业的艺术培训。他们在布鲁塞尔的圣·吕克学院为他报了绘画课程，可是，当小埃尔热面对考林辛式石柱头的一刹那，他表现出来的那一丁点儿对艺术的热情马上就烟消云散了，因为他被要求尽可能忠实地把柱头画出来。他再也没有回圣·吕克学院，也没有去任何别的艺术学院学习，他选择了自学。13岁时他进入中学接受教育。1921年，升入高中的埃尔热参加了童子军，并初步显示出了自己的绘画天赋。童子军生涯留他给了他很多美好的回忆，是他所接受的沉闷、严格又无趣的中产阶级教育中惟一能让他的童年回忆披上一层亮色的幸福时光。夏令营让他有机会走出比利时，去西班牙、奥地利、瑞士和意大利开阔眼界，在很长的一段时间内，这是他主要的兴趣所在，直至发展成迷恋。埃尔热一直沉浸于自己在童子军的美好回忆之中，并将童子军中的行为规范从中学一直延伸到自己后来的处世原则之中。到后来，这一切都体现在同样作为童子军和小记者的丁丁身上，在后来的《月球探险》中，丁丁在描述自己如何挣脱捆绑自己的绳子的时候就说"……这两位杰出的人物小时候没当过童子军"，可见童子军的那段回忆在埃尔热心中的重要地位。埃尔热自高中时期开始在学校杂志上发表一些作品，到了1923年，16岁的埃尔热已经在全国性的《比利时童子军》杂志上发表漫画作品了，这个埃尔热在少年时期的作品《冒失鬼巡逻队长托托尔》(Totor，CP des Hannetons)中的托托尔后来成为了丁丁的前身。埃尔热这个名字是1924年开始使用的，因为这个名字的发音类似于他的姓名的各自的第一个字母(G·R)的法语发音。

埃尔热的家庭是典型的中产阶级家庭，他的父亲亚力克西·雷米在一家儿童服装店工作，后来埃尔热自己成立埃尔热工作室的时候，父亲在工作室负责行政。他有一个双胞胎兄弟，叫莱昂·雷米。在埃尔热小的时候，恰逢查理·卓别林电影风行的年代，他的父亲和叔叔会经常戴着圆顶礼貌，提着手杖一起散步。埃尔热无法否认，在他后来创作《汤姆森和汤普森兄弟》的时候，借鉴了自己父亲和叔叔的形象。亚力克西·雷米在1970年逝世，享年88岁。埃尔热的母亲伊丽莎白于1946年，也就是64岁时去世，那时他的儿子埃尔热还在经受战后的折磨，他的阿姨妮妮唱歌像他笔下的卡斯塔菲一样动听。他还有一位比他小五岁的弟弟保罗，在军队服役，是他激发了埃尔热创造丁丁的热情，甚至包括《丁丁历险记》中那位卑鄙无耻的上校斯庞兹。

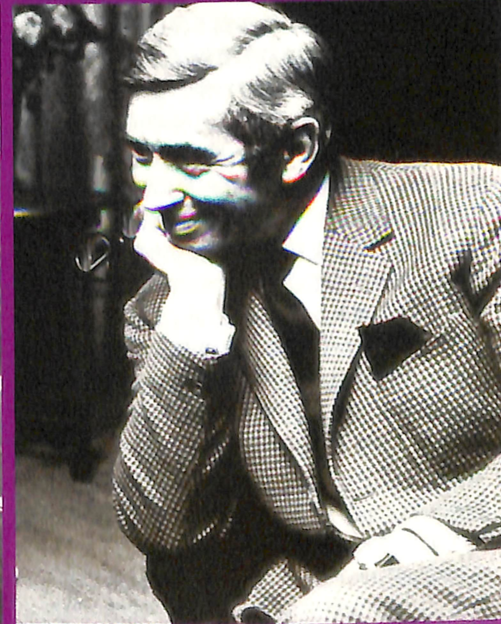
1925年，从学校毕业的埃尔热被比利时一家保守的天主教日报《二十世纪报》录用并在发行部门工作。他最初是定购服务部的雇员，后来成为了插图作者，最后成为了该报儿童增刊的主编。年轻的埃尔热的理想是成为一名记者，他心目中的英雄包括当代最伟大的记者，这些海外特派记者不仅思维缜密，具备主观能动精神，而且富有文字天才和分析能力。像后来的丁丁一样，他们也经常身处新闻事件的中心。对于年轻的埃尔热来说，法国记者阿尔伯特·伦敦和约瑟夫·凯塞尔的名字几乎是神圣的，但他没有想到，几十年后，他笔下丁丁的声望远远盖过了他原先的崇拜者。假如不是命运把这位丁丁之父引导向一条更加个性化，更激动人心的道路上去的话，也许他很有可能只是一名成功的记者。

1927年他参军服役，第二年就回来了。后继续在报社工作，在担任插图作者期间，埃尔热为日报的每个角落设计插画。从1928年11月1日开始，《二十世纪报》每星期四开始发行增刊《二十世纪小伙伴》，他开始负责相关工作。为了充实版面和从增刊的用户面角度考虑，他开始效仿美国人的做法在版面中添加漫画(当然，对于欧洲来说，埃尔热的这一系列举动是一种革新)。按照他本人的说法，他希望漫画中的文字可以"直接从人物嘴里吐出来"而并非是像以往的美国漫画一样是注释在画面的下方，从而成为了漫画气泡式语言框的创立者。1929年1月10日，在《二十世纪小伙伴》里，一名叫做丁丁的记者出发了，他被派到莫斯科去采访。各种机缘使埃尔热创作出了一名记者，而他自己却从不去采访报导，这位记者的声名也将令其所有的"同行"黯然失色。到了1930年，第一本以丁丁为主人公的漫画单行本发行了，这就是《丁丁在苏联》，这个时候埃尔热刚刚23岁。虽然我们现在翻开《丁丁在苏联》的时候，仍然你能够发现步履蹒跚的埃尔热所跨出的最初几步并非那么完美，就连作者自己也承认他自己最初的几部作品在政治倾向上相当幼稚，受了当初欧洲中产阶级流行的右派思潮的影响，但我们仍然可以发现埃尔热从一开始起就极端认真的对待自己的作品，力求做到精益求精，从故事中那辆被精确描绘的梅塞德斯·奔驰S型跑车我们就可以看出，年轻的漫画家从一开始起就在追求细节上的精确性，这也是他在随后的作品中力求还原历史真实的政治面貌的原因之一。

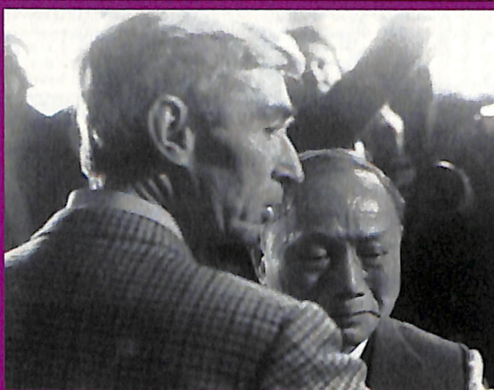
成功说来就来，《丁丁历险记》的成功使得埃尔热没多久就被晋升为《二十世纪小伙伴》的主编。事实充分证明，华莱士教士——这位精力充沛的《二十世纪报》报社社长，后来因为同情右派而备受指责的人物，对埃尔热寄予的希望和信任











是绝对正确的。每周四，《丁丁历险记》连载时，日报的发行量就翻一番，后来变成翻两番，再后来翻六番。第二次世界大战之后，卡斯特曼出版社负责出版"《丁丁》系列"的单行本。很快，印刷量就跟不上需求了，求购者络绎不绝。这么多年来，《丁丁历险记》的全球销量早已超过2.5亿册，年销量升至400万册，被翻译成65种语言文字，包括阿拉伯语、汉语、冰岛语、印尼语、日语、韩语、波斯语，还有世界语、拉丁语和卢森堡语等等。

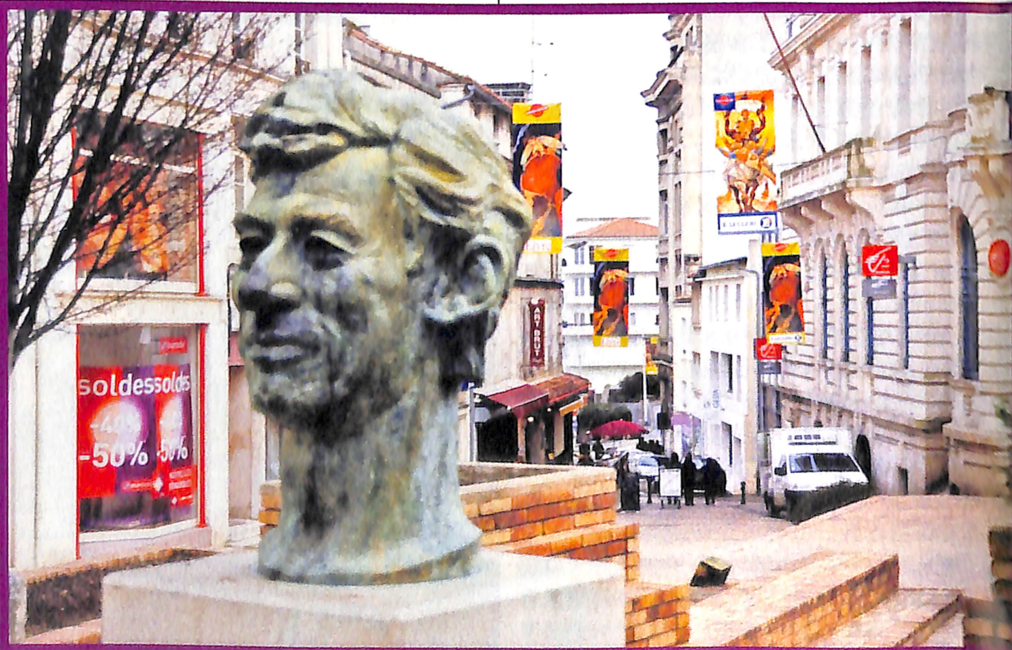
仅仅用图画和情节的高质量是无法解释《丁丁历险记》所获得的巨大成功的。事实上，如同优秀的小说那样，埃尔热作品的成功是因为故事情节根植于令人信服的现实基础上，而且，主题也是切合实际的。当然，他并非一开始就是这样，在一开始的几部作品中，埃尔热受到了他周围知识分子主流思潮的影响，看待其他国家和历史事件的态度并非那么客观。比方说，《丁丁在苏联》中丁丁不停讽刺布尔什维克主义者，以强权和压迫来获得支持还要作出民主和自由的面孔，用燃烧麦秆制造繁荣的工业生产假相来欺骗外国人，虽然这其中确实有不少是历史的真相，但是显然，当时的埃尔热受到了资本主义右派思潮的影响。不过当年他才23岁，在政治上相当幼稚，再加上《二十世纪报》报社的社长华莱士教士是一位顽固的右派分子，这一切尚不能完全怪罪在埃尔热头上，但在后面的《丁丁在刚果》中，丁丁又以小殖民者的面貌出现在比属殖民地刚果，并大肆捕杀野生动物，以及不时流露出的殖民者在文明上的优越感还是看得出当年埃尔热在政治觉悟上的不成熟，而且再后来的作品《丁丁在美洲》中对于描绘美国资本家毫无节制的大肆掠夺也是当时欧洲知识分子对于过渡工业化的美国的常见看法。当然，这一切在埃尔热在遇见他平生的知己，中国人张充仁之后有了改变。

张充仁，1907年生于上海，自幼喜欢绘画，在国内时，他就利用给外国人教中文的机会掌握了法语，1931年留学法国学习油画。当时，埃尔热正在准备创作《丁丁历险记》的第五集，因为上一集《法老的雪茄》的故事还未真正结束，而且，埃尔热本人也对古老的东方文化抱有好奇，所以这次他想把旅行的目的地定在远东。但是，当时的中国正逢军阀割据，列强争夺的半殖民地半封建社会时期，政治上可谓一塌糊涂，如果埃尔热从当时主流社会对于中国的看法，也就是作为一个殖民国家的角度去看，那么这部作品的政治意识又将落入俗套。在比利时，一些丁丁的忠实崇拜者听说新一集的故事将要把丁丁带到远东，非常担心埃尔热又会犯以往的错误将故事带入老套。一名曾经在中国传教的教士戈塞神父写信给埃尔热，坚持要他放弃现成的想法，努力去真正了解中国人，收集资料，听取各方面的信息。画家一贯热爱学习，是个天生的完美主义者。他接受了神父的建议，回复了他的邀请。1934年春天，神父把布鲁塞尔皇家美术学院雕塑专业出类拔萃的学生——张充仁介绍给埃尔热。他俩同岁，当年都是27岁，两个年轻人迅速结下了深厚的友情。两个人的促膝长谈使埃尔热对中国有了清晰的了解——这个中国与他收集的报章剪报上所说的中国有着天壤之别。而且，张充仁在他心中种下了对中国无法磨灭的迷恋：她纷繁的历史，她广博的疆域，她的语言，她的文学，她的宗教和哲学等等。对这个年轻人来说，这一切犹如醍醐灌顶。他向张学习中国艺术和中国传统绘画技法，精神广博的中国文化之门向他开启，他被深深吸引住了。

更重要的是，通过这次邂逅，埃尔热开始注意到忠实客观现实的重要性，在以后的作品中，开始摒弃偏见，力求做到实事求是。其实在《丁丁历险记》的前几集中也有说到中国人的地方，当时埃尔热并没有跳出世俗的成见。在《丁丁在苏联》中，丁丁曾经和两个留有辫子的中国刽子手较量，而在《丁丁在美洲》中，丁丁的小狗白雪害怕自己变成中国人的盘中美餐。多亏了张充仁的出现将这些偏见一扫而空。从此，埃尔热的态度来了个一百八十度大转变，不仅在丁丁的这集《蓝莲花》中竭尽全力描绘真实的中国，而且，也开始力求在以后的作品中去真正了解自己笔下描绘的对象，他说道："我开始意识到某种责任。就是从那时开始，为了对读者诚实和负责，我开始致力于收集资料文献，开始对丁丁要去的国家和那些国家的人民真正地感兴趣。"《蓝莲花》成为了埃尔热漫画生涯的一次巨大转折，所有喜爱《丁丁历险记》的读者都会认为它是他生平的第一部力作，甚至是他最伟大的作品。不仅作者那些初露端倪但大有前程的才华比如流畅的绘画技法，源于记者生涯的对于细节的重视在《蓝莲花》中得到了淋漓尽致的体现，而且，从《蓝莲花》开始，埃尔热开始做到了自如的控制故事情节发展的来龙去脉，更重要的是，张的出现使埃尔热开始尊重客观现实，从此力求还原历史事件真实的面貌。所以，《蓝莲花》成为了一部构思缜密周到，节奏鲜明适度，故事牢固地扎根于现实的作品，也成为了埃尔热创作生涯的一座里程碑。

另外一个促使他成功的要素在于《丁丁历险记》在细节上的精确性，这也许是拜埃尔热的记者生涯所赐，这些都是他一直不知疲倦地搜集资料的结果。终其一生，埃尔热一直在建立一个分门别类、丰富多样的资料库：轿车被忠实地临摹下来；武器是照着军火生产商的宣传资料画的；照相机是比着莱卡的广告画的；汽艇、摩托艇来源于航海展上搜集的资料；衣服源于时装杂志，等等。埃尔热固执地保存他认为终有一天会用到的任何东西：从各种渠道得来的门类繁多地资料、带绘画的明信片、家居手册、涉及各个领域的剪报。他是《国家地理杂志》和《巴黎竞赛画报》的忠实读者，两本杂志大大丰富了他的资料库。

二战后，为了便于创作"《丁丁》系列"，他建立了埃尔热工作室。他身边因此聚集了一群各具特长的年轻艺术家。甚至其中有个航空专家，专



门员责核对画册中出现的不计其数的飞行器，检查其细节描绘是否精确。为了《月球探险》一集，埃尔热还专门请人做了一个火箭模型，以确保制图的精确。创作《丁丁历险记》的准备工作耗时很长，在埃尔热长达54年的创作生涯中，他总共才创作了23部半《丁丁历险记》，平均两年多创作一集，可见作品精益求精的程度，而且读者们也学会了耐心期待。那些细节精确无误，无论是凭空想象还是取自于真实生活的背景都富有真实感，栩栩如生地展现出一个埃尔热还有他的读者所亲眼目睹的世界。丁丁，这个顶着一小撮羽冠般头发的丁丁，这个穿着高尔夫球裤的丁丁，永远年轻的丁丁，从他所处的真实环境中获得了令人始料未及的真实感。

《丁丁历险记》为埃尔热带来了极高的国际声誉，丁丁被当作和平友谊和正义的象征受到全世界人民的广泛热爱，比利时外交大臣米歇尔在中国为这部系列漫画主持推广仪式的时候说："丁丁是比利时派往全世界最著名的大使。"法国前总统戴高乐也说过："生活的坎坷能和我相比的，世界上只有一个人，这个人就是丁丁。"特别是埃尔热一生都对中国人民抱有真挚的友情，即使他并没有真正来过中国。宋美龄曾邀请埃尔热访问中国，因二战原因而未能成行，而战后因为政治原因也很难实现他的这一梦想。1981年，他和阔别将近50年的挚友——已经是中国著名雕塑家的张充仁在比利时相逢，两个人像过节一样激动，欧洲的许多电视观众也分享了他们重逢的快乐。

1983年3月，埃尔热与世长辞，留下了23部半"《丁丁》系列"作品。埃尔热死后获得人们极高的评价，法国文艺界将他与科学幻想家儒勒·凡尔纳其名并提，称之为"名垂青史的漫画家"，"儿童的良师益友"，"将不被重视的漫画发展成和电影并肩媲美的伟大艺术的漫画大师"。



丁丁和他的伙伴们

具有永恒魅力的《丁丁历险记》除了对于细节的精益求精，对于历史事实的实事求是，有张有弛的情节安排，多彩多姿的世界风光之外，更让人印象深刻的是它那些幽默搞笑，让人忍俊不禁，性格各具特色的人物，他们在每一集中的倾情出演为我们带来一段又一段的欢乐时光。

★★★★★★★★★★★★★★

丁丁 TINTIN

"《丁丁》系列"永恒的主角，留有一小撮前刘海，喜欢穿高尔夫球裤的可爱小记者。他活力充沛，喜爱冒险，每一集他都会在世界各地展开一个又一个冒险，粉碎一个又一个坏蛋的野心。相比漫画世界中他的两位同行，可以随时变身为超人的克拉克和潜伏在报社的蜘蛛人彼得·帕克，他既不会背着颗原子弹满天飞，也不能在纽约市的钢筋森林中如泰山般驰骋奔腾，更没有本事改变地球的引力，他只是一位运气比其他人稍稍好一点，又比其他人稍微机灵一点点的普通人，而且为了突出他的可爱，他的面部线条被刻意简单化了。每一次和他作对的坏蛋都会倒足大霉，要么在最后一刻被高空坠物打倒，要么会在逃跑的时候狠狠地跌一跤，每一次在最危险的一刻我们的小记者都能逢凶化吉、遇难呈祥，被人追杀的时候会得到贵人的相助，被判决用太阳光聚焦烧死的前夕会发现印有明天发生日食的废报纸……也许是读者的厚爱让他如此幸运。

他冒险的足迹几乎遍布全球，从埃及的尼罗河、中国的西藏到南美洲的印第安部落，他甚至比美国人更早登上月球，经历了这么多故事之后，他还是我们所熟悉的正义的化身。从著名的《蓝莲花》开始，丁丁不再是一个给西方人展示奇观的导游，而成为一个友情、勇气、智慧和正义的使者。



★★★★★★★★★★★★★★

白雪 SNOWY

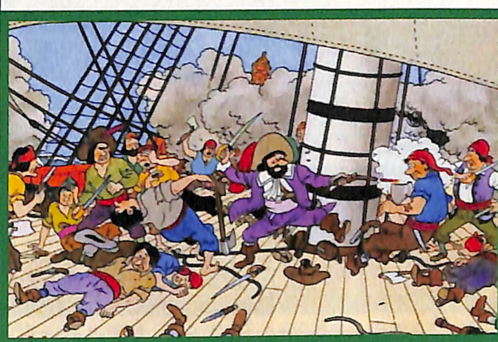
丁丁寸步不离的伙伴，一只非常淘气的小白狗，实际上是一只白色的猎狐梗犬（Fox Terrier）。每一集它都会因为追逐肉骨头和猫咪打架误了正事，最有名的一次当数《奥托卡王的权杖》中，白雪叼去了克洛博物馆内大梁龙的一根腿骨。好在关键的时刻，丁丁都靠它来化险为夷。白雪的名字在法文版里叫"米卢"，作者用他初恋女友的名字为这只小狗取名。白雪十分有趣，就像个小孩子，任性、调皮、贪吃，作为一只动物又有抑制不了的兽性，看见肉骨头和猫有无法抑止的冲动，白雪还有一个和船长相同的毛病，就是逢酒必喝，逢喝必醉，逢醉必惹事。一只贪杯的小狗，在它醉的时候显得非常可爱。



★★★★★★★★★★★★★★

阿道克船长 CAPTAIN HADDOCK

阿道克船长，这是丁丁故事中的一个绝对的亮点。在一定程度上，他的光芒甚至盖过丁丁。阿道克船长性格粗鲁，遇事冲动，缺少谋略，常常笑话百出，而且喜欢酗酒（他还是海员戒酒协会的主席，够讽刺的吧？），是个有名的"酒鬼"外加"偏执狂"。从他在《金钳螃蟹贩毒集团》中不很光彩的出场后，在"《丁丁》系列"中每集都没有落下，有时丁丁退场，他就是主角。



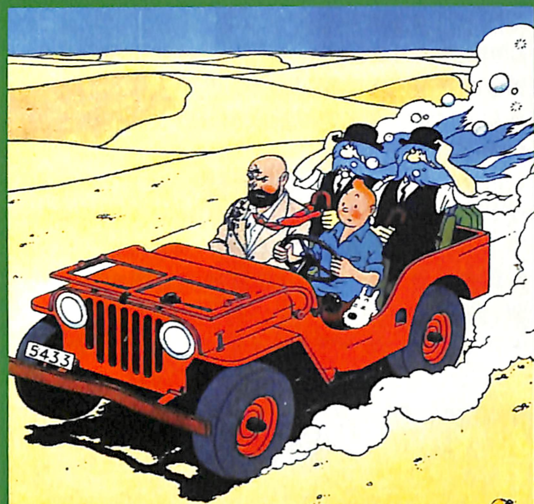
★★★★★★★★★★★★★★

汤姆森、汤普森兄弟 THOMSON&THOMPSON

汤姆森、汤普森兄弟（在法文版中他们叫做杜邦兄弟）他们最早出现在《法老的雪茄》中。这两位活宝在早期的确出彩，但后期，尤其是卡尔布鲁斯教授出现后，他们明显陷入尴尬的境地，只能沦为搞笑的小丑。两人并不是兄弟，更不是双胞胎，只是名字差不多，又是一起行动的搭档，再加上行为一模一样，所以很多人都把他俩误认为是双胞胎。他俩是整个故事中最大的笑料，每次都是在最不可能出现的地方穿着最令人咋舌的奇装异服出现，而且一出场就倒霉，而且倒霉的过程都十分相似——这个摔倒了，那个准跑不了——实际上，每一位丁丁的读者在看到这一对活宝的时候就期待他俩摔一跟头。

他们是"著名的侦探"，却蠢笨胆小，完全没有侦探应有的本领，他们去捉小偷反而被小偷捉住了；他们废话连篇，还经常主动把绝密情况用"我不能告诉你XXXX"的方式白送给对方；他们喜欢装腔作势，经常使用"当头棒喝"的方式逼供，而结果就是自己挨一顿（两顿）打。他们在《黑金之国》中由于吃了特制的"阿司匹林"患了怪病，在《月球探险》中还复发了一次。

他们扮演着"亦正亦邪"的角色，他们经常要逮捕丁丁，反被丁丁捉弄；即使在做丁丁的朋友的时候，也要愚蠢地添乱，成事不足，败事有余；他们在早期的丁丁故事中的确推动了情节发展，但后期因为性格没有什么代表性，渐渐沦为单纯的搞笑对象。





卡尔库鲁斯教授 CALCULUS

善于发明而又神经质的教授。别看他行为古怪，但他发明了著名的鲨鱼潜艇和登月火箭。他最早在《红色克拉姆的宝藏》中出现。他的耳朵不是很好使，哪怕他带着助听设备也是如此，但在耳聋的表象下，他其实是个多方面的天才。把耳聋和天才发明家两个特点结合在同一个人身上将造就源源不断的幽默源泉，因此，可爱的卡尔库鲁斯教授经常笑话百出。

他是丁丁故事中又一位关键人物。教授在书中身分介于主角与配角之间，是本书中的第三主角，拘谨而又固执。在丁丁的整个故事中卡尔库鲁斯教授发过两次火，（当然不止两次）一次是《向月球飞去》中，船长说他"胡作非为"，这一明显歧视教授劳动成果的词汇深深激怒了他，使他的行为失去了理智，最后导致了悲剧性的事件（摔晕了）和喜剧性的结果（又被气醒了）；另一次是在《714班机》中，那个变态的百万富翁把教授心爱的帽子打翻，其结果是卡尔库鲁斯教授展示疯狂的法式踢打术，他拼命了！他被安排成一个半聋子，老是在人家努力对他说话的时候装聋作哑，而别人认为他是聋子而肆无忌惮地讨论秘密计划的时候，他的耳朵又能听得见了。

卡尔库鲁斯教授的固执拘谨，丁丁的机智细心，船长的粗鲁冲动构成了一个完整的性格三角，恰好衬托出丁丁鲜活的形象，每次三人一起出场时，那绝对是妙趣横生，作者的人物塑造才能由此得到充分的发挥。我们在周围的人群中很少能见到像他一样的科学天才，但像他一样封闭而敏感的人则比比皆是，尤其是很多人的"装聋作哑"。

★★★★★★★★★★★★★★

卡斯塔菲尔 BLANCA CASTAFIORE

著名的米兰夜莺，她酷爱时装和珠宝，每次出场都被包裹在欧洲时装发布会上的时装和璀璨耀眼的珠宝中。埃尔热用二十世纪五六十年代的歌剧天后玛利亚·卡拉斯为模板创造了这个角色。卡斯塔菲尔和她的这位现实中的希腊女同行一样是新闻编辑和画报周刊的宝贝，站在上流社会的顶端，除了阿道克船长之外，她令所有的男人心醉神迷。虽然在《绿宝石失窃案》中，她离开玛林斯派克宫去米兰斯卡拉歌剧院演唱了一手应景之作——罗西尼的《小偷喜鹊》，但她的代表作依然是古诺的《浮士德》中的《珠宝之歌》。只要一有机会，她就放声高歌："啊！镜子中的我如此美丽！我不禁开怀而笑。"这首咏叹调是卡斯塔菲尔的代表之作，它与歌后那压倒一切的虚荣心丝丝入扣。

她是"《丁丁》系列"当之无愧的女主角，只是在《奥托卡王的权杖》中她第一次出场发出的最高音就令丁丁和白雪仓皇而逃！她是丁丁和阿道克船长最害怕的人物，她那尖锐的女高音每次都让丁丁他们受不了。后来，不幸的阿道克船长荣升为她最爱折磨的人，似乎歌后对我们粗鲁的船长有点意思，但又欲言又止。她和现实中的一切明星一样饱受狗仔队之苦，当她和阿道克船长的关系被夸大为婚礼在即的时候，她大光其火："啊！不！不能再这样下去了！……噢！不！我要把他们告上法庭！……我要他们受牢狱之苦！……这样讥讽一个弱女子！……"寥寥数笔刻画出恼羞成怒中的歌后，一个虚荣心被过分夸大的可爱女人。《绿宝石窃案》是这位歌后女主角最出彩的一集，不过到最后她是否和阿道克船长走到了一起我们还是不得而知。

★★★★★★★★★★★★★★

拉斯泰波波罗斯 LRASTARPOPOULOS

全书中最大的坏蛋，在数个故事中都有登场，他是一个邪恶的天才，他专门找丁丁的麻烦，而且他命大，总能死里逃生再和丁丁作对，是丁丁最难缠的对手之一。（-_-b，传说中的小强）

和丁丁一起去冒险



丁丁是一位出色的冒险家，在埃尔热给我们留下的23部半作品中，他的足迹跨遍五大洲四大洋，甚至还到月球去旅行了一番。在一次又一次与邪恶作机智的斗争之外也不忘给我们带来美丽的异域风光，让我们在一次又一次捧腹大笑之后也学会接受和我们不同的种族以及他们不同的文化习俗。

1929年1月，我们的小英雄丁丁展开他的第一次也是最鲜为人知的一次冒险，他的身分是"总是期望使读者得到满足和让读者了解国外发生的事"的周刊《二十世纪小伙伴》的"最优秀的记者"，被派遣到苏联做采访，这个时候距离他的最后一个故事《丁丁和阿尔法艺术》还有54年。而且，这个时候的丁丁和我们现在看到的也不太一样，身形显得"更小更圆"，那厚重的鞋子和格子面料的高尔夫球裤现在看来已经非常过时。故事中埃尔热借丁丁之口对苏联大加嘲讽，丁丁不停地揭露苏联对其他国家不停弄虚作假宣传自己经济高速发展，而且与不停阻挠他的秘密警察（即克格勃）做不屈不挠地斗争是这本书的主要内容。总得说来《丁丁在苏联》虽然是"《丁丁》系列"的开山之作，但却是一部不太成熟的作品，连埃尔热自己也这么认为，终其一生，他始终认为丁丁的苏联之行是他"年轻的罪过"，这是"《丁丁》系列"中惟一一本他从未修改过也从未被彩色化出版的画册，但这一切不能完全怪罪在埃尔热头上，当时的欧洲对红色政权的苏联多少有点有敌视情绪，特别是《二十世纪报》的主编华莱士教士是一位持有右派思想的天主教徒，是他建议了丁丁最开始冒险的两个目的地，而且欧洲人也对年轻的苏联缺乏了解，埃尔热创作《丁丁在苏联》时能够找到的关于苏联的资料只有依赖杜耶所著的一本成见颇深的著作《面纱后的莫斯科》。所以《丁丁在苏联》只是一本稍许有档案价值的作品，埃尔热平生在1930年出版单行本之后只在1973年违心地将之作为"《埃尔热档案》系列"的一个组成部分再版一次。《丁丁在苏联》很多时候并不被归类于《丁丁历险记》中的一集，现在此书极为稀少，可谓可遇而不可求。

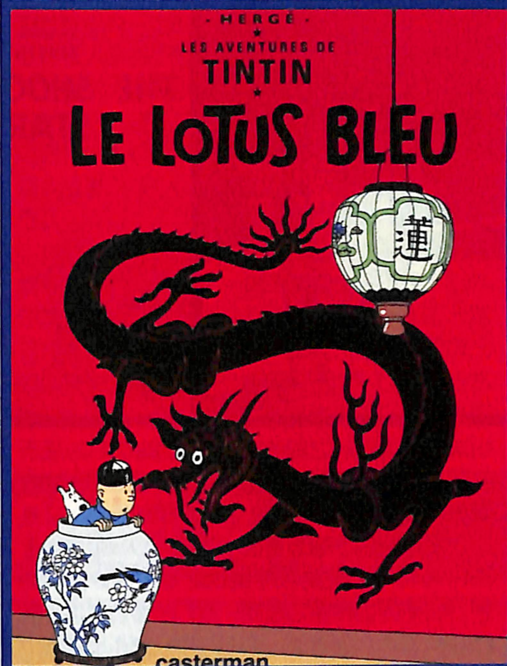
在丁丁结束他的第一次冒险之后的两年，我们的小记者丁丁踏上了他的第二次旅途。1931年，《丁丁在刚果》出版了，但这同样是一部不成熟的作品。我们从《丁丁在刚果》这部作品可以看出，和埃尔热后面的作品相比较，《丁丁在刚果》和他的上一次冒险《丁丁在苏联》一样在政治意识上显得不够成熟，而且作家对于这个人物和故事的创作比较随意，情节的铺衬和所有的连载漫画一样，作者不停地设下一个又一个的支线，然后把故事的主线扯得纷繁复杂，在最后当故事无法进行下去之后才精疲力竭地结束。在这部作品中，丁丁在白雪的陪伴下，以小殖民者的身分去非洲的比属殖民地刚果做采访，利用"机智"挫败了一些小小的阴谋。当时非洲还处在殖民统治中，当时整个欧洲对于非洲及其土著的认识通常都是片面而且有失偏颇的。而且丁丁在这里到处猎杀动物，豹子、蟒蛇、鳄鱼、大象……虽然这些在当时看来非常的刺激，但后来却招致动物保护主义者的反对，又不得不去删改一些过于血腥比如用炸弹炸犀牛的情节。而那些利用一些其实算不上高明的办法来摆脱险境（磁铁吸取弓箭，给豹子吃海绵等等），也显得过于牵强附会。非洲荒原植物的绿色让人联想到那是欧洲的动物园，而不是实际上尘土飞扬，干涸欲裂的广阔大地。整体上来看这是一部比较闹哄哄的故事，内容结构比较松散，许多小情节完全没有必要或者故意拼凑在一起，整体感不强。总之是一部幻想大于想象的作品。但即便如此，在非洲，这一集仍然是《丁丁历险记》中最受欢迎的一集，特别是非洲的法语国家，喜欢的人更多。扎伊尔人对书

中过时的殖民主义和居高临下的口吻反而不怎么在意，没有人认为丁丁是一个比利时殖民者和一个反动分子，就像在书中描绘的那样，丁丁在刚果受到热烈欢迎，他的离去又使人长久地哭泣。应该说，随着时间的推移，丁丁变成了一位国际名人，得到了各种语言和种族的共鸣。

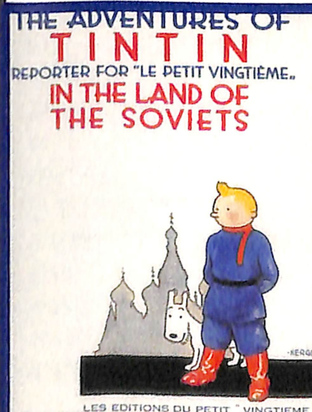
1932年，埃尔热又创作了《丁丁在美洲》，在这部作品里，和上一部作品类似，情节的设计显得过于随意，一些脱险的办法也让人觉得牵强。不过在其中，作者显示了他对美洲印第安人命运的同情——他们被无情地从自己的土地上赶走了。另外在这一集里面也出现了好多次投资者的形象，有报社竞相出价请丁丁，还有人竞相出价买油田，这些形象都并不正面，也许作者本人的某些经历使得他对这些人有着某种程度的反感吧。在这一集中，丁丁与大坏蛋阿里·卡博纳做了精彩的较量，并成功摧毁了芝加哥的匪帮，最后得到了庆功游行的荣耀。虽然这一集仍然显得不够成熟，但中间埃尔热对于弱小族群印第安人的关爱和同情和努力去理解他们成为他以后一系列作品中绝对的亮点。这证明，虽然埃尔热有时在某些观点上表现出政治上的幼稚，但他却有敏锐的政治觉悟，总是不知疲倦地为弱小群族说话。和他周围的一些人不同，他从不拥护任何形式的种族优越。他信仰公正和平等，这种观念毫无疑问是在他热情洋溢地参加童子军的阶段形成的，正是这种对于弱小群族乃至全世界人民的爱使得他笔下的丁丁如此成功。

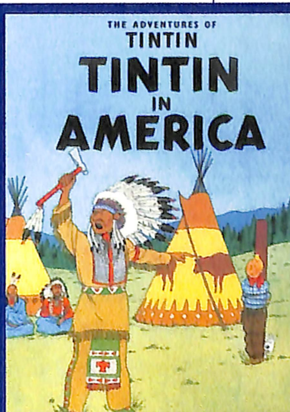
1934年的《法老的雪茄》，在整套“《丁丁》系列”中是埃尔热向他的第二个创作阶段发展的一本过渡性作品，为他后面革命性的成功作品《蓝莲花》做了很好的铺垫。应该说《法老的雪茄》相对前几集有了不小地进步，跟前几集相比，《法老的雪茄》不再仅仅是一个个事件的组合，埃尔热设计了一个主线和阴谋——以法老牌雪茄为线索，丁丁成功地打击了一个国际犯罪集团，这使故事剧情连贯而且主线更为突出，看得出埃尔热受了同时期飞速发展的电影叙述手法的不少影响。这预示着埃尔热对组织剧情的技巧越来越成熟，正在积累能量向新的发展阶段迈进。不过《法老的雪茄》的结尾有点似是而非，并不像一个结尾，很显然埃尔热想把这个比较成功的故事继续下去，所以用了当时电影非常流行的似是而非的结局（这一手已经被大多数日式卡通学了过去，所有的日式卡通现在为了出OVA都把结尾做的似是而非，甚至那些准备出续集的游戏也在这么做，真让人恨得牙痒，埃老夫子在这一点上要负很大的责任），由此诞生了“《丁丁东方历险》系列”的下集《蓝莲花》，他已经在向他人生的华彩段迈进了。埃尔热在《法老的雪茄》中更为纯熟地运用他的法式幽默，当丁丁的飞机迫降在丛林之中，急救盒砸在脑袋上，丁丁说我需要一本操作手册，然后一本救护指南掉了下来……这类幽默在以后的系列中层出不穷。在这一集中，还有几个新人物出场，那就是搞笑的汤姆森、汤普森兄弟和大坏蛋拉斯泰波波罗斯，他们将在后面的故事中继续扮演重要的角色。

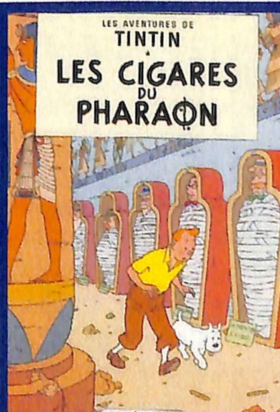
接下来，1936年的《蓝莲花》成为了埃尔热漫画生涯的一次巨大转折，很多人包括笔者都认为这是他一生中最伟大的作品。《蓝莲花》的成功，很大程度上是拜埃尔热当时结识的他一生的挚友中国人张充仁所赐，和张的相识使得他对中国的文化和真实情况有了初步的了解，他不仅从张那里学习中国画的绘画技法和中国文字的书写，还尝试真正去了解这个对他来说还算相当神秘和陌生的东方古国的文化和他的国民，并用自己的实际行动表示了对他们深深的爱和理解——支持中国人民的抗日斗争。这是一部超越了国际间文化和政治隔阂的作品，我们也可以认为它是东西方文化激烈碰撞和交流下的产物。《蓝莲花》是埃尔热的里程碑式作品，不仅我们在他前几集画册中体会到的，作者那初露端倪但大有前程的才华在本集中得到淋漓尽致的体现，而且作者精心设计故事的来龙去脉也把他原来在情节进展上纷繁杂乱的时代结束了。虽然埃尔热曾经感觉到把《法老的雪茄》情节发展到连自己也无法确信是否有能力去控制的境地，但从《蓝莲花》上我们看出了他在这方面不停努力的成果。《蓝莲花》构思缜密周到，节奏鲜明适度，故事牢固的扎根于现实，显然，我们的作者已经熟练地把握住他想表现的东西和如何去表现了。更重要的是，和张的结识使得埃尔热认识到自己身上的不足。当然，对于其他民族和人民理解上的偏差并非是他一个人的过错，当时的整个欧洲都对布尔什维克和东方带有偏见，但埃尔热能够认识到不同民族之间因为缺乏了解所以导致歧视和偏见并努力去了解对方消除偏见在当时是非常难能可贵的，这才使出现在以后的《丁丁历险记》中的丁丁像一个亲善大使一般努力促称各个民族之间的和解，仿佛想把整个世界建设成一个和睦的大家庭。虽然这在现在看来还是一个遥远的梦，但却足以博得全世界对这个可爱的小记者的喜爱。在《蓝莲花》中埃尔热通过丁丁和他的中国朋友张的对话表达了他自己的观点：“我叫张充仁。可是，你干吗要救我呢？……我以为所有的洋人都是坏蛋，就像那些在很久以前杀害我祖父母的人一样，我父亲说那是在义和团起义的时候。”“是啊，义和团运动。不过，张，并不是所有的白人都是坏人。不过，不同种族的人民之间互不了解。同样，很多欧洲人以为中国人都是狡猾凶狠的人，拖着长辫子，把时间花在创造各种各样的刑罚以及吃皮蛋和燕窝上面。同样，这些欧洲人还坚信，所有的中国女人无一例外都是小脚。甚至现在，中国小女孩还是在忍受缠足带来的痛苦。还有，他们确信中国的每条河里都漂满了一出生就被扔到河里的中国婴儿的尸体。你看，张，这就是那么多欧洲人眼中的中国！”“天哪！你们国家的人太奇怪了！”张哈哈大笑作出结论。正是认识到自己原来对于其他国家的人民认识不足，埃尔热从《蓝莲花》开始，才会对自己书中出现的历史非常在意，他竭尽全力地使自己笔下的描绘变得真实，所以我们才能在《蓝莲花》中看到了相当真实的九·一八事变——日本炸毁满洲里铁路并以此为借口进一步入侵中国，只是因为剧情需要把地点改为上海附近，而丁丁是全程目击者。事后埃尔热坦诚地说：“我发现了以前根本不了解的文明和文化，同时，我开始意识到某种责任。就是从那时开始，为了对读者诚实和负责，我开始致力于搜集资料文献，开始对丁丁要去的国家和那些国家的人民真正感兴趣。”

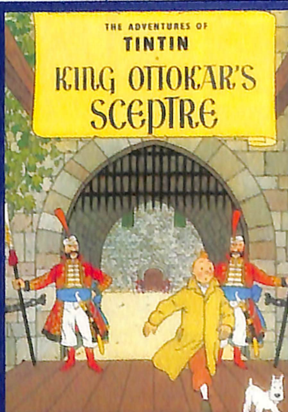


在1937年的作品《破损的耳朵》里，作家借用了当时报纸上广为报道的玻利维亚和巴拉圭之间的三年战争，将其演化成圣狄奥多罗斯共和国和

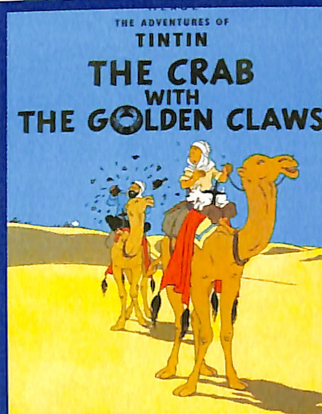


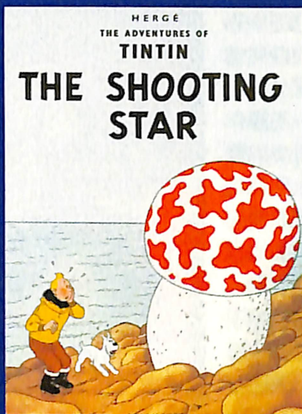


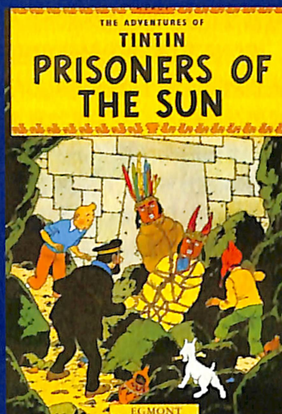




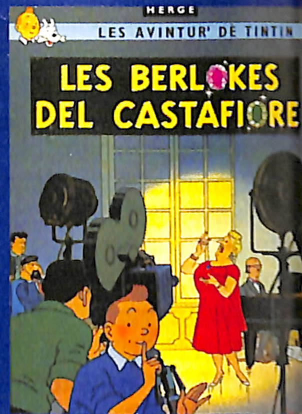






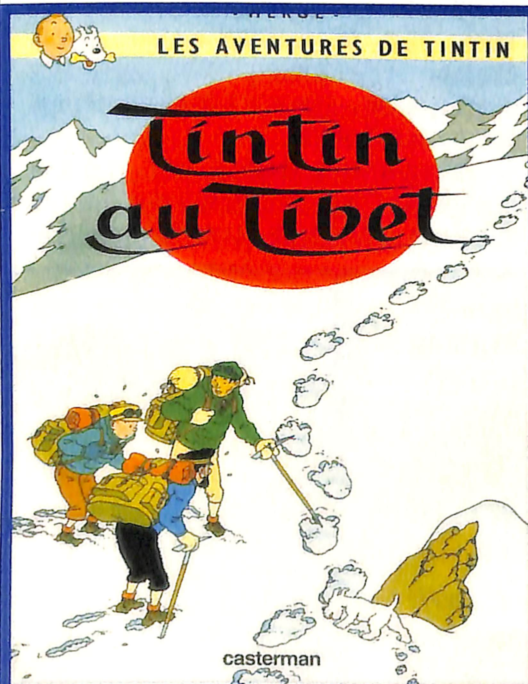






纽沃·里戈政府之间的故事。《破损的耳朵》展示了多个阅读层次，他既是个时而悲惨时而滑稽的紧张的侦探故事，也是个节奏鲜明的喜剧，又是个对军事专制、超级大国的花招、极端的国际金融行为和军火交易极尽嘲讽之能事的政治讽刺剧。娴熟的创作技巧表明，我们的漫画家埃尔热已经向艺术大师迈进，他在为群众创作反映多个社会侧面的历险故事。另外在这一集中出现的阿尔卡扎将军也是后面丁丁故事中出场率颇高的一个配角。随后是同年的《黑岛》，则是讲述丁丁和白雪一举捣毁了藏在苏格兰北部黑岛上伪钞团伙的故事，它是《丁丁历险记》中惟一一本修改和校订超过三次的作品，每一次修订都更改了不少书中出现的疏漏，以至最后一版在细节上简直可以用完美来形容，这反映了作者迫切地追求完美的决心。

1939年的《奥托卡王的权杖》又是一部利用当时的国际事件作为题材的作品。故事里博尔多利亚意图侵略欧洲中部的西尔达维亚，这其实是影射当时的世界局势即德国刚刚合并了奥地利。1939年的欧洲处于战争阴影之下已经有一段时间了，受到这种大环境的影响，我们可以看到丁丁历险记中和军事冲突有关的内容是相当多的。两年后又一部新的作品问世了——《金钳螃蟹贩毒集团》。这部作品为我们带来了后来深受广大读者喜爱的阿道克船长，不过他出场的时候可不像后面的故事中那么神气活现，他当时正一脸衰相地被自己船上的坏蛋算计着。阿道克船长这个表面粗鲁、容易激动、嗜酒的海员，其实是一个心地善良、敏感而且正值的好人。他的出现彻底改变了过去丁丁单枪匹马的行为，整个故事也更加丰富和有趣。埃尔热终于意识到，只有一个主角是不够的。有了这样一个人物，埃尔热的创作能力能够更加充分地发挥出来。看看这些曲折但是绝不荒唐的故事，幽默的情节，许多笑料的制造和幽默的场景所采取的手法和当今好莱坞电影是何其相似，但是我们的作家只用了寥寥数笔，几个画面就充分表达了出来，而且效果是有过之而无不及。



1940年5月，德国入侵比利时，埃尔热并没有和他的很多文化界同僚一样选择去英国或者美国逃亡，他选择和丁丁一起留下来安抚同胞的伤口和救赎他们的内心，但是这个出于爱国的选择却为他日后添了无数麻烦。虽然我们的这位漫画家有令人惊叹的政治洞察力，但他本人在政治上表现出来的天真同样令人诧异，在比利时遭到入侵之后，《二十世纪报》被迫关闭了，但是为了让丁丁的故事继续下去埃尔热选择了一份发行量更大的报纸《晚报》，但《晚报》作为一份比利时主要的法语日报立刻被德国侵略者用来作为他们的宣传机器。很快，奇怪的局面出现了，爱好和平，反对强权，甚至刚刚在《奥托卡王的权杖》中蔑视过法西斯侵略行径的小记者丁丁的冒险故事和歌颂魏玛共和国"丰功伟绩"的文章出现在了同一份报纸上，在战后有人指责他为纳粹做宣传的时候，虽然他的作品的反法西斯和反战意义很好地为他做了辩护，但还是给埃尔热留下了苦涩的回忆，那么假如埃尔热当初选择离开那又会怎样呢？

1942年的《神秘的流星》，1943年的《独角兽号的秘密》以及它的续集1944年地《红色拉克姆的宝藏》，是几部创作于德国占领期间的作品。虽然在当时的政治高压下埃尔热不得不完全避免直接或间接地涉及现实中的战争和领土侵占，但作者却无法回避所处的战争时代的萧条，或者用隐讳的手法暗示战争带来的罪恶，在《神秘的流星》的开头中，作者借口丁丁做梦梦到世界末日来描绘恐怖的战争气氛：受惊的老鼠从阴沟里钻出来；车胎爆了；炎热的天气烤得柏油路面都溶化了；预言家在街头乱窜，宣告世界末日的来临。考虑到当时的局势和作者的处境，这样的表现已经非常可贵了。在创作手法上面，它们都保持了作者一贯的高水准，而且第一次出现了需要两集才能够叙说完毕的长故事，我们的漫画家驾驭作品的能力更高了。随后的两部作品《七个水晶球》和《太阳的囚徒》又是一个连贯的故事。1950年的《黑金之国》是一个插曲，这本是一个在比利时被德国占领前就开始构思并准备的故事，但是由于战争的干扰，埃尔热被迫终止了对它长达8年的创作。在其之后，《奔向月球》和《月球探险》仍然是两个连续的故事。毕竟，四十而不惑，埃尔热大概这时已不满足于短小篇幅对自己的思想和构思的制约了吧，他显然是希望更多更完整的内容来表达自己。1956年的《卡尔库鲁斯案件》时对当时冷战局势的埃尔热式的嘲讽。间谍、秘密武器、绑架、统治世界的愿望……冷酷的世界被埃尔热用轻松的画笔巧妙的表达了出来。但1958年的《红海鲨鱼》，笔者本身并不是非常喜欢。

1959年诞生的《丁丁在西藏》是埃尔热自己最喜爱的作品，但却是一部非常另类的作品，这是"《丁丁》系列"中惟一没有反面人物的一集，即使他后面更加另类的作品《绿宝石窃案》还有"小偷喜鹊"呢。这一集并没有采用以往丁丁的探险模式，这一次，丁丁从一个梦的呼唤开始，为了解救自己的挚友张，迈向喜马拉雅那高不可攀的洁白的山峰。之所以这部作品能够成为埃尔热本人最喜欢的作品，是因为这部作品的写作期间埃尔热本人正在经历中年危机。他被刚刚加入工作室的年轻艺术家法妮·弗拉明戈优雅的魅力所吸引，法妮岁数是他的一半，充满活力，但是另一方面，让他做决定和他的第一个妻子，也就是从丁丁刚刚起步就相识的杰尔曼分手却并非易事。他所受的严格的天主教教育，他的童子军价值观，尤其是他极度的忠实观念，这样的决定几乎是不可能的。对埃尔热来说，那段时间里他的私生活正处于一片茫然，他的婚姻和他的心理状况一样，处于崩溃的边缘。来自对"《丁丁》系列"永不放松的苛求，以及爱情之火的渐渐熄灭，都令他感到受挫、绝望。无法继续前进。因为苦恼，所以噩梦连连。在梦中，一切都是沐浴在令人眩晕令人窒息的白色光晕中。"那时，我正在经历一次真正的危机，我的梦几乎都是白色的。这些梦令我烦恼不堪，我记得其中一个是这样的：我发现自己在一个好似塔楼的地方，塔楼是由连绵的斜坡组成的。落叶纷纷，遮盖了一切。"他后来向他的朋友曾经这样描述，"突然，从一个洁白无暇的类似壁凹的地方出现了一个浑身上下都是白色的骷髅，它想抓住我。就在此时，我周围的一切，整个世界都变成了白色，白色。"埃尔热筋疲力尽。在此刻的艰难时光，埃尔热无限惆怅地回忆起与年轻时代的挚友，在创作《蓝莲花》时期结识的中国人张充仁的友情，张在学业结束之后就回国了，在此后接二连三的社会风暴——

日本侵华、世界大战、文化大革命中，两人中断音讯许久，埃尔热把对老友的思念融入了《丁丁在西藏》的故事中。进一步而言，选择到处是一片雪白背景的喜马拉雅雪野作为场景，然后通过自己的努力解救了自己和朋友的故事，也是埃尔热为自己所开的一剂精神良药，把他从炫目的迷雾中解脱出来，惨白的骷髅不再试图把他拖入他们的死亡之舞中去了。在这部作品完成之后，埃尔热显然走出了他的中年危机，他的坏心情被一扫而空，开始自由坦率地抒发自己的感情。还有对于《丁丁在西藏》不得不提的一点是，这是埃尔热作品中玄学味道最浓的一集，比如故事中涉及的佛光喇嘛通灵轻升的情节等。当然，埃尔热是玄学和神秘学的爱好者，这些都为他以前的作品带来很好的娱乐要素，但这一次，显然和他自己的中年危机有关系。

在随后的几部作品中，《绿宝石失窃案》是一个精致的小品，人物的塑造体现了多面性，每个人都有好的一面和坏的一面。《714航班》是受当时流行的UFO和作者神秘主义倾向意识综合影响的产物，从《丁丁在西藏》，到《714航班》我们可以隐隐约约地看到埃尔热心中那一片挥之不去的未知的世界，玄学的味道越来越重。逐渐进入老年的埃尔热和历史上大多数进入垂暮之年的科学家和艺术家一样，主观意识上越来越倾向于玄学、神学和唯心主义哲学，或许这只是老年人在寻找自己心灵的安慰而已。埃尔热可能确实感到疲倦了，从《绿宝石窃案》到《714航班》中，他的人物及其性格都有一定的懈怠：丁丁不在因为能出发去远方投入新的历险而高兴不已了；阿道克也不再喜欢喝威士忌了；总是抓坏蛋的汤姆森、汤普森兄弟自己却被抓了起来。1975年，相隔9年之久之后推出的《丁丁和流浪汉》是带着调侃的语气在叙说故事，“好人”不是全好，“坏人”也有可取之处。

1983年3月，为我们带来无限欢乐的埃尔热离开了我们，留下了一部未竟的作品《丁丁与阿尔法艺术》，在过去的54年中，他把生命注入到这个年轻无畏的记者身上。现在，虽然用他自己的话来说，是被上帝召唤回去了，不过，他的名声和对他的回忆将通过广受爱戴的丁丁代代相传下去。



逐渐离我们而去的正义感

是什么让漫画家笔下的这位小记者如此深入人心，如此地受到大家的喜爱呢？除了幽默、乐观、勇敢之外，更重要的是丁丁身上还有对我们来说久违的正义感，正是因为有这份正义感存在，我们可爱的小记者才会不惧怕任何人和任何势力，不停地与邪恶做斗争，为弱小的族群争取权利，反对战争反对暴力成为了和平和正义的象征。

但这份对每一个正直的人都不可或缺的正义感，对我们来说却越来越陌生。环顾我们的周围，又有多少人会在别人危急的时候挺身而出，又有多少人为了点蝇头小利坑蒙拐骗，而又有多少人为了权利和地位昧着良心做事，又有多少人面对邪恶势力趋炎附势或明哲保身呢？让人不禁长叹一声，正义感正在渐渐离我们而去，丁丁或许已经不再受宠于这个时代了。

但真的是这样吗？丁丁已经被全世界宠爱了将近80年，而这80年中，很多有着金钱、权利和地位的人早已被人遗忘了，或许这些东西对每个人都非常重要，但它们都值得用正义感去换吗？

美国著名哲学家、伦理学家约翰·罗尔斯(John Rawls)，有过一本被誉为“二次大战后伦理学、政治哲学领域中最重要的理论著作”——《正义论》，在里面他把正义感归咎为一种自然义务。这种自然义务不是谁赋予你，谁强加给你的。这是一种我们与生俱来的天然义务。原因很简单，因为我们每个人都从正义中获益。在一个有正义存在的世界，人们才能够正常地生活、工作、享乐。但是，正义不是自然而然地降临到我们的生活中的，也不是免费来到这个世界的，它是人们竭力维护的结果。我们之所以拥有一个有正义存在的环境，是前人和别人为我们维护了这种正义。所以我们如果不为正义环境作出我们应有的义务的话，那么很快，整个社会的正义感就会逐渐缺失，然后我们也就再也得不到享受正义感的权利：我们就会在危难的时候孤立无援，或者买卖的时候遇到坑蒙拐骗，甚至被心居叵测的人所控制。所以说，正义感其实是一种整个社会都需要竭力维护的社会风尚，一旦这上面出了问题，最终受害的是我们自己。

我们如此爱丁丁，是因为我们能看到他身上那久违的正义感，而这份小小的正义感，是整个人类社会得以前进的必要条件之一。



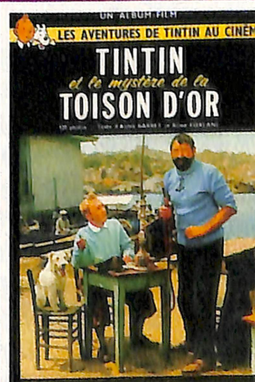
《丁丁》漫画系列

中文名	英文名	法文名	创作年份
丁丁在苏联	Tintin in the Land of the Soviets	Tintin au Pays des Soviets	1929年
丁丁在刚果	Tintin in Congo	Tintin au Congo	1930年
丁丁在美洲	Tintin in America	Tintin en Amérique	1931年
法老的雪茄	Cigars of the Pharaoh	Les Cigares du Pharaon	1932年
蓝莲花	The Blue Lotus	Le Lotus Bleu	1934年
破耳朵的故事	The Broken Ear	L'Oreille Cassée	1935年
黑岛	The Black Island	L'Ile Noire	1937年
奥托卡王的权杖	King Ottokar's Sceptre	Le Sceptre d'Ottokar	1938年
金钳螃蟹贩毒集团	The Crab with the Golden Claws	Le Crabe aux Pinces d'Or	1940年
神秘的流星	The Shooting Star	L'étoile Mysterieuse	1941年
独角兽号的秘密	The Secret of the Unicorn	Le Secret de la Licorne	1942年
红色拉克姆的宝藏	Red Rackham's Treasure	Le Trésor de Rackam le Rouge	1943年
七个水晶球	The Seven Crystal Balls	Les Sept Boules de Cristal	1943年
太阳的囚徒	Prisoners of the Sun	Le Temple du Soleil	1944年
黑金之国	Land of Black Gold	Tintin au Pays de l'Or Noir	1949年
奔向月球	Destination Moon	Objectif Lune	1950年
月球探险	Explorers on the Moon	On a marché sur la Lune	1952年
卡尔库鲁斯案件	The Calculus Affair	L'affaire Tournesol	1954年
红海鲨鱼	The Red Sea Sharks	Coke en stock	1956年
丁丁在西藏	Tintin in Tibet	Tintin au Tibet	1958年
绿宝石失窃案	The Castafiore Emerald	Les Bijoux de la Castafiore	1961年
714班机	Flight 714	Vol 714 pour Sydney	1966年
丁丁和流浪汉	Tintin and the Picaros	Tintin et les Picaros	1975年
丁丁与阿尔法艺术①	Tintin and Alpha-Art	Tintin et l'Alph-Art	1986年

注：①未完成作品

《丁丁》相关电影、动画、游戏

中文名	英文名	推出年份	备注
丁丁和金羊毛	Tintin and the Golden Fleece	1960年	电影
丁丁和蓝橘	Tintin and the Blue Oranges	1964年	电影
丁丁在鲨鱼湖	Tintin and the Lake of Sharks	1972年	动画片
丁丁在月球	Tintin on the Moon	1989年	C64游戏
丁丁在西藏	Tintin in Tibet	1994年	GB/PC/SFC游戏
丁丁：太阳的囚徒	Tintin: Prisoner of the Sun	1997年	PC/SFC/GB游戏
丁丁终极历险	Tintin Destination Adventure	2001年	PC/PS游戏





本期又是一篇年轻玩家生活的文章，加上一篇学生的游戏生活随感。我们的读者也多是这两个群体之中的人，看看本期的两篇小说合不合胃口吧。后面我们还会刊登一些很有新意的文章。

期待各位朋友把自己精彩的游人生活写出来，同更多游戏人分享。

投稿信箱：gamers@263.net

编 泰坦

游人小说

第十关

■ SILENCE

STAGE 1

轻轻的，天边的一抹红慢慢融化了苍蓝的边界，将存在着太多棱角的城市变得柔和一些。树影黄昏，楼层高架尚未习惯灰蓝的缄默，转眼，却有如退潮的海滩，各种发着光的贝壳和杂物逐渐拥挤在眼睛的沙帘上，彼此倾轧彼此争辉，直至纷乱成一个炫目而纸醉金迷的光影世界，使行人的容颜和车辆的明窗都在漫长的光晕余尾中模糊而趋向于流失。

在北京生活的六七年间，每当我短暂回到上海，就好像行走在摄影棚中，布景换了一幅又一幅，变化之快令人根本没有心理角色转换的时间。然而，当我拂去一身日落紫禁的风尘，卸去耳中对空中回旋鸽信的羁恋，终于要从混杂着保守和新潮空气的北京完全回到日升月替都显得急促的上海，看着艰难挪动的车流，却不知身是归乡人还是过客。

一辆改装过的白色赛弗用尖锐的一声刹车驱散了我的思绪。我还未看到驱车人，眼前却已经升起了一张笑得异常灿烂的圆脸，在重重弄堂的幻影中跳跃着放大。

“赤佬！侬终于回来了！”一副墨镜之后，依然是那张笑得异常灿烂的圆脸，也一如过往，跳跃着在我面前放大。只是不知道为何，我却感觉到有些许异样。

这个异样的感觉在我心上一闪即过，我并没有在意。然而，在回到上海的三四百个日日夜夜之后，我偶然在一次散步中突然回想起这次见面，才意识到这种异样来自于一种陌生，我们握着手时候攀爬而起的陌生。我们相识之后的十几年，见面从来都是互拍肩膀。

胡有音在酒楼的餐桌边上坐下，很随意地和服务小姐开着玩笑，显示出他是这家酒楼常客的身分，将菜单递到我面前只是出于一种礼节。我稍稍表示一下推辞，他便在菜单上迅速地翻了一遍，点好了菜。显然这看菜谱的动作也是多余，也是礼貌的一种罢了。

“兄弟，你总算是回来了。其实我们这些兄弟念叨了多久，早就想劝你回上海了。北京有什么好待的，还是上海好吧。”和过去一样，胡有音的语调总是这样的抑扬顿挫，充满了戏剧化却并不很做作的夸张。正如他身上发生过或者仅仅是在嘴上发生过的诸多离奇，令你真伪莫辨，久而久之，便会为之倾服。喧哗和传奇成了他最自然的人格本色。

和我从初中开始就一起长大的罗群多少次在我面前表现过对胡有音满嘴神话的不屑，然而在我们这个十几年的朋友圈中，却似乎永远少不了胡有音的夸夸其谈。那种夸张的笑声和如珠雨纷落的言辞成为我们岁月的回音，遥遥地照着。

“我跟他们早就说过，什么叫兄弟啊？兄弟就是不管走到哪里，哪怕分散在地球每个角落，也会重新聚到一道做事情的人。现在我已经和罗群他们的公司合伙了。你是写惯东西的，做广告也不会有太大问题的，趁早跟我们一块做嘛好来。”

“呵呵，有机会当然是这样了。”我笑笑。那么多年来，胡有音就一直是这样用言辞温暖听众的心。然而，最后，你却不得不明白，在朋友这边通常精神的支持更触手可及和现实一些。“回上海的路上，我就在想，又能和以前那样，把你们叫来玩游戏玩个通宵了。”

“赤佬！你怎么有本事看得穿我心思的？不瞒你讲，请你吃这顿饭一方面是给你洗洗尘，另一方面是假客气。我前两天就把该做的事情都做好，今天的所有应酬我都推了，就为了上你家去玩个通宵啊。‘一刀劈’好多年没玩了。”他的声音逐渐高昂了起来，“快点，饭吃得差不多了，我们这就走吧。小姐！买单！”

我无奈地看着胡结了账，一起离开了餐桌。坐在胡的车上，被都市霓虹染醉的夜景在车窗边上弯弯曲曲地经过，如凌乱的水纹一般，将我的思绪牵扯到无数个方向去。出乎意料的是，他在车上时的话却不如想象中那么多，似乎要专注于面前的方向盘，却又似乎只有在酒楼或者家中这种封闭而不能移动的空间里，才回归了他的本色。

上海市区像一团捏紧后浸水的海绵，迅速地膨胀开来。我在浦东的新居所在两三年前还是一片农田和砖瓦矮房，现在却已变作了超市班车和行人彼此拥挤的场所。胡有音跟着我上楼时，再也没有了过去那种在旧城区老房子里木板楼梯的咯吱响声，不需要在狭窄的过道中用手去摸索过道灯的拉线开关。随着我们的脚步声，楼间的过道灯自动点亮，将我们送到冷然相对的铁门之后的空间。

“现在地方大多了，上楼也不用那么提心吊胆的了。老实说，以前去你城隍庙那边的家里时，我每次还真担心你们木头的地板会被踩出一个洞来，太吓人了。小辰光我妈老骂我猢狲屁股坐不牢，参加工作了我却坐姿端正得很，这都是在你家练出来的啊，一动都不敢动。”我笑笑。我只能笑笑，因为胡有音现在在沙发上趴手趴脚的样子实在和端正两个字扯不上关系。同时我也看出，他这么斜躺着的样子是在催促我什么。



我把PS2电源接上，等到“SOUL CALIBUR 3”的字样出现以后，把副机的手柄交给了他。

“哟！‘一刀劈’已经出到第三代了？”他习惯将“刀魂”叫做“一刀劈”。实际上这个名称一开始并不是“刀魂”的代称，而是他对另一款格斗游戏《武士道之刃》的叫法。《武士道之刃》的对战规则是一击必杀，他形象地称为“一刀劈”，然而我们以前在一起PS上的《刀魂》玩得更多些，他为了省麻烦，把两款游戏都叫做“一刀劈”。久而久之，《刀魂》也就成了“一刀劈”了。

“实际上这不是第三代，应该算第四代了。现在这个游戏名称和我们以前玩的‘刀魂’已经不同了，‘刀魂’在DC上出的一代已经换成了这个名字。所以这个3代是从DC版算起的。”

“拆那！”他嘴里又蹦出了这句我最熟悉的口头禅。“辰光过得真是快啊！都第四代了！”

他永远都是那样无可救药地完全忽视游戏的规则，摸索出几个出招就来回地用，既不知道为什么可以打到我，也不理解为什么总是会被我破去。片刻之间，我和他的对局记录已经显示为了11：1。

“你还是让我先一个人冲冲关吧，不然老这样没劲啊。”他看似有些沮丧，然而深知他的我却明白，这只是他的佯装而已。没有任何游戏天赋的他以前曾经有过对我0：50的战绩，但依然乐此不疲。他只是找个理由自己多玩会罢了。我将游戏调为街机模式，在边上看着他一个人冲关，用最不动脑子的连续横斩的偷懒方法势如破竹地过了多关以后，他终于找不到还有什么让电脑发傻的招数，几次接关都过不了了。“唉。那么多年数了，拆那，我还是过不了第十关。”

我一怔，转过去看着他。他那双有点老气的黑边眼镜上正闪动着屏幕上的光影，而方才这句熟悉的话却在这团光影中逐渐荡漾开来，化成一个个模糊的影子，每个都镌刻着胡有音的面容，纷乱无序地四处飘摇起来……

STAGE 2

九十年代的阳光显得似乎比现在慵懒一些，穿越过石库门楼房的背脊，温和地披在自行车流上。而胡有音就在这车流中，穿着一身圆领的老头汗衫，戴着那副十多年不肯换的黑边老头眼镜，歪歪斜斜地在路上骑着车。若干年以后，我脑袋里一直保留着这个印象，胡有音的车轮碾过散发着柏油气味的街道，整个轮廓被拉成一团模糊的金黄色。我不得不承认，也许是心理的作用，那个时候路面上洒落的金黄阳光色以及涌动着学生的礼品店中泄出的风铃摆动声现在是再也找不到了。

我和胡有音的认识也算得上是一种机缘巧合。他是罗群的高中同学，而我则是罗群的初中同学。罗群是个很有个性的人，无论变得如何的圆滑世故，他所执著的东西却只会越来越执著。初中时，我和罗群还有"冬瓜"在放学后总是四处逛书店，然后到学校操场后那个废弃的体育储藏室，躺在矮房的屋顶，聊着对文学的幼稚理想。多少年过去以后，当我沉迷在游戏和电影中，逐渐忘记了逛书店找到一本好书时的快乐，罗群却依然贪婪地用书砌满了家中每一面墙。我们在初中毕业后曾经办过一个文学社，一干人在豫园的水廊风荷边学着成人一般的说短论长。我没有想到，一时的心血来潮，我这个召集者并没有坚持多少耐心，连第一期的会刊都没有编完便不了了之。倒是罗群，在高中找到了许多志同道合的同学，办起了学校的一个文学社，出了不下六七期的社刊。初见胡有音的名字就是在那社刊上面，直到现在似乎仍然记得那种幼稚又兼具灵气咄咄逼人的文字：

"淬火的凤凰在盘旋上升中永生。可是在他们羽翼烧尽，像燃烧着的赤膊鸡一样鸣叫的时候，我对于偷喝大人杯中酒的渴望，却踩着亿万颗呼啸而过的火星，在血红的山岚和雪白的岩浆中，绽放着如同盛世一样的曼陀罗花。"

少年的文字，总是这样的毫无真实涵义以及放射着过多的营养。然而，在同样幼稚的篇幅之中，却只有胡有音的文字才能让人在遐想中又多了一番解颐。那回我是一边笑一边记住这个名字的。和胡有音第一次见面是在罗群的家中，我们支开一张方桌，坐在天井中闲聊。胡有音告诉我，他这个有点女性化的名字源于他们家中世代对佛教的信仰，据说他的阴历生日和观世音菩萨在同一天的二月十九，因此他父母就给他取了"有音"这个意味深长的名字。后来趁着他去上厕所，罗群偷偷告诉我，胡有音逢人便讲这个传说，其实满不是这么回事，他不管阴历阳历生日都和观音菩萨扯不上任何关系。然而，他在论说这一番典故时候煞有介事的样子，令我相信，他自己都是这么一直深信不疑的。

来过我家里几次以后，胡有音对那款"一刀劈"的游戏发生了强烈的兴趣，经常一个人骑着车来我家里玩上一个下午。他完全不讲章法，我对游戏系统的解说他也唯唯诺诺地听了等于白听。于是他的到来能够最大限度的满足我的虚荣心，对战几十局之后他会提出自己冲关的要求，只是我从来没有见到他成功地过一次通关。

那天胡有音在我家待了一个下午，两个人切"一刀劈"切得天昏地暗，主要是我再也没有任何耐心了。我打了电话，叫罗群和"冬瓜"晚上一块来玩，然后借口去准备点晚上吃的把胡有音拖到了外面。我很难理解胡有音为什么永远都是这样的精神充沛，在一款游戏上玩了一下午。我走在外面有点头脑需要冷却的感觉，但胡却开始对城隍庙的诸多文物古玩商品肆意地评论。照他的说法，他初中时经常跟着他父亲去乡间收购古董倒卖，着实发了一笔财。最后因为倒卖文物被抓，耗尽了家财打通关节才免除了坐牢之苦，家境也就急转直下了。



路过城隍庙大殿的时候，胡有音说他曾经在江西山间一座土庙许过愿，如果能让他考上重点高中，就一定要去还愿，读高中以来一直没去成，再不去就会受菩萨怪责云云。我和往常一样，佯装着附和他的语气，实际是盼望着罗群他们快点赶到，好使我得到解脱。

罗群他们是晚饭时段赶到的，晚饭时因为有我父母在场的缘故，罗群和冬瓜比较地拘谨，然而只有胡有音却像在自己家里一样，甚至还给我父母夹菜，奇话连篇，逗得我父母笑声不断。晚上我们先是闲聊，十一点习惯早睡的冬瓜头不断往下沉的时候，我们开始拿出PS。罗群念念不忘前两天来玩的《生化危机》，我们接着上次的纪录往下打。从在游戏摸索的过程中能够看出两个人迥然不同的个性，非常有意思。罗群在破解谜题的方面记忆很清晰，甚至对于哪个房间取过什么东西，还留下什么道具也都记得一清二楚，但是却经常记不得路，迷失方向。而胡有音，对细节上的记忆一塌糊涂，经常给我们乱出主意，而且又总是说得似乎证据确凿，让我们将信将疑地多走冤枉路，但是他的方向感和对道路的记忆却是异常准确。

玩着游戏很自然的忘了时间，半夜我妈过来"查房"。听见另一间屋子开门的声音，答应过我妈一点之前必须睡觉的我慌张地指挥他们在沙发床上躺下假装睡着。我把电视关了，PS推到五斗橱下，也很快的回到了床上，盖好了毯子。慌乱中我听到一声塑料碎裂的声音，后来才知道是胡有音踩碎了游戏的碟盒。

我妈离开之后，我们这才发现天已经有些微亮了，竟然不知不觉五点了。经过这么一次折腾，罗群的困意也上来了，便躺在冬瓜边上睡了，而胡有音却精神状态依然那么地好。他没有再玩游戏，不知道从哪里掏出一支烟，吸了片刻后对我说他不打算睡了，马上就要出发去江西还愿。

"你没事吧？要困的话赶紧去睡，都开始说胡话了。"我不得不笑出声来。

"不是的，本来我就是定好了今天出发的，正好从你这边走去火车站。咦，昨天来的时候没告诉你？"

"算了吧你，快睡吧，我也困了。"

"是真的。你等他们醒过来以后告诉他们一声，我这就走了，还要去排队买票。"

我看了看他穿着老头汗衫身无分文的样子，实在不相信这句荒唐的话。然而，他却真的随便用冷水洗了下脸，就和我道别下楼去了。

老城区的街道飘着似有似无的晨雾，仍未熄灭的路灯用昏黄慰籍着无数个沉眠的窗。只有胡有音身上的老头汗衫像个离魂一样摇摇晃晃地变小再变小。我是绝对不相信他真的会有如此神奇之举的，然而，当隔了四年以后我们在北京遇到的时候，我再听他对这几年经历的复述，却开始相信，胡有音，从来就是与离奇画上等号的……

STAGE 3

他那天从朋友家离开之后，当然是不会去火车站的。所谓江西山间土庙云云从来都是编造的。然而正如高明的谎言总是用七句真话来衬托三句

假话一样，他要去还愿的事情却并非编造。当天，一个身材单薄的少年，骑着自行车，冒着清晨的凉意回到家中后第一件事就是倒头就睡。这一觉几乎睡到傍晚，是父亲叮嘱他赶紧准备出发才起来的。他这一天的的确确要离开上海，去一个地方替他父亲还愿，但目的地却并非遥不可及的什么江西山区，而是在十六铺码头坐船去普陀山。

他们的家道中落根本不是因为倒卖文物，而是因为父亲嗜赌成性，本来殷实的家底也都成了别人牌局诈骗的战利品。他母亲也因为这个原因和他父亲分道扬镳。戒赌之后，他父亲用一腔诚意终于取得他香港堂叔的信任，借了十几万港币全部押在了一个新股上面。开盘之前，他们借着周末，笃信佛教的父亲带他去普陀山许愿。那个时段正好遇到了股市前所未有的牛气冲天，他父亲的眼光也许是经过多年赌博的磨练也算得上准了，短短一年，从证券交易所的中户室坐到了大户室。过去的惨痛教训又使他父亲明白，不能把所有的家底都押在风险投资上，撤出一部分资金开了两个店面做五金器材，靠着股市的朋友帮忙找好了门路，生意也算得上是四平八稳。忙于照料生意以及每天不间断去证券交易所的父亲无暇去普陀山还愿，就把这个任务交给了儿子。

于是，在汽笛鸣响上海夜晚斑斓序幕的时分，他独自一人倚靠在栏杆边上，看着百年外滩，如一幅画卷慢慢在面前移动。这个时候，他完全收起了平时的嘻笑，面对着油光发亮的江面似乎有什么正在思考着。然而，当客轮驶离白渡桥的时候，他的平静又似随外滩而逐渐消失，开始嬉皮笑脸的去逗边上一个五六岁的小女孩。那个小女孩一张布满稚气的脸，却显得有些老气横秋，与他对答起来的机锋有时让伶牙俐齿的他都难以对抗。

船舱里传来了招呼声，小女孩从趴着的栏杆上跳下，他想帮小女孩下地，小女孩却用小手拍开他的手掌，随后很随意地踩在过道上一些散铺乘客的手背或者脚掌上，蹦蹦跳跳地进了船舱。那些被踩的乘客非但没有生气，反而都笑吟吟地看着这个可爱的小娃娃。

他所没有想到的是，小女孩却反而缠上了他。当他在船舱外抽了四五支烟，正打算进船舱，却被小女孩拦着，非要拉着他去甲板玩。当天空中一个个亮光的斑点和东海口大小轮船的熹微灯光彼此呼应的时候，一个小女孩在甲板快活的跑着，而他嘴里的烟卷只是红星一点，凄清的闪着。小女孩跑累了以后，很自然地跑到他前面，抽掉了他嘴里的烟卷：

“妈妈说，抽烟又没有维生素，又没有蛋白质，不用吃的。”

他愕然看着手中的火星在空中划了一个悠长的弧线，淹没在如飞毯起伏的海面之中，脸上的神情古怪之极。自从开始抽烟起，他听过无数种劝他戒烟的理由，却从来没有这种让他无辞以对的理由。小女孩很自在地在他臂弯里睡着了，海风将小女孩的眼睫吹得轻轻地颤动。转身的晃动让小女孩惊醒，抬起惺忪的眼看了看他，然后又自顾满意地咂咂嘴，又睡着了。在海波轻荡的节奏中，他被这一幕深深地打动。多少年来他后来在写的小说中反复出现这个小女孩的形象，不管是换成什么样的身分，不管有多少年龄和气质的差别，最后总是归结为这种天真的霸道和纯真。乃至于最后他的归宿竟然也找了一个说话奶声奶气，对他有着些许霸道但思想单纯的女孩作了妻子。

小女孩被家人抱回的时候，那对父母朝着他打量了半天，大有审视他是否儿童贩子的可能。这一番灵魂拷打令他完全失去了睡意，他摸了摸口袋里的烟盒，发现要命的是烟盒已经空了，而更要命的是，他刚发现自己匆忙出门忘了带钱包，身上只剩下三十几块钱。他愣了片刻，狠狠地将烟盒揉成一团，用尽可能大的力气将烟盒抛出，看着空中一个白色的半圆顷刻闪过，又顷刻消失。

“哥们，是没烟了吗？”边上一个二十好几的青年把一盒“沙龙”递了过来。他一怔，但随即便毫不客气地接过了烟，并且很随意地就和那个青年攀谈了起来。

这个后来被他称作“徐哥”的人与他初见便仿佛莫逆之交。两个人都有说不完的离奇故事，似乎他们加一块都未必到得了不惑的年龄却已经经历了人世的各种险恶。惟一不同的是，他所说的种种离奇经历多半改编自他的父亲，甚至源于他逢人现编的创造能力。而那个“徐哥”的故事虽不知真假，但是对于全国各地很多风俗产物以及地下娱乐场所的了解，却足以显示出去过的地方之多不是他所能想象的。他当然也不会知道，自从遇到这个“徐哥”之后，他的经历却开始如同活化的影画戏一样，真正地传奇了起来。



两个人不知道聊到几点才支撑不住的，但有一点肯定的是头还没有躺到床铺上多久，船已经靠了岸。对他们而言，刺目的阳光下，海上的佛岛如同盆景一样显得不很真切。他昏昏沉沉地提着包跟着人流往悬梯走去，在经过过道时，那个小女孩带着娇俏的一声欢呼跑到了他的身旁，并撒娇地趴在了他的后背上，白净的小手臂紧紧地缠着他的胸口，令他深深地吸了一口气。小女孩很快就被父母拉走，他却站在人流中很久之后才回过神来。照着日后他向朋友们的形容，“那一刻我的某些意识真正开始萌芽，并且知道了书上‘荡气回肠’这个词的意思”。

等到他走到码头上，才意识到真正严重的问题需要他去面对了，身上的这三十几块钱只够他购买回上海的最低等的船票，他在普陀山上的这一天一夜将没有饭吃，也没有地方可睡觉。然而，当客轮的汽笛如呼唤一般促使他回头，他却看到“徐哥”在悬梯上慢慢走下来，那种从容不迫缓慢的步伐令他产生了错觉，似乎是看到了《英雄本色》中的小马哥一般……

STAGE 4

事实证明，他忘了带钱包是一个明智之举，因祸得福，“徐哥”的为人比他想象的还要慷慨。在普陀山的两天，“徐哥”带着他吃喝，对于从未一个人出过门的少年而言，对于这样的挥霍是不敢想象的。他虽然以前经常在朋友面前吹嘘他如何在路上调戏小姑娘，但是成年人之间大胆泼辣的打情骂俏却让他开了眼界，甚至也大着胆子和一些少妇模样的流莺嬉笑着。唯独只有到了半夜，他才用拉肚子的借口艰难地推却了“徐哥”为他做好的安排。

然而，在日间，到法雨寺还愿的时候他却是万分的虔诚。仰望着默对浮生喧哗的菩萨，他的心中真诚地充满着感激，在垫子上深深地磕下去磕下去。“徐哥”笑他像老年人一样，他却义正词严地把“徐哥”教训了一顿，从未有过的认真神态让“徐哥”都无可奈何地被拉着拜了拜菩萨。第二天，当“徐哥”在普济寺肆无忌惮的说着亵渎菩萨的话时，他终于忍无可忍地问“徐哥”为什么来普陀山。因为“徐哥”看来一不像来进香，二不像来欣赏海景，凭着“徐哥”对这边道路的熟悉，他相信“徐哥”一定经常来普陀山。然而，他没想到“徐哥”对于这个问题却似有难言之隐，回答不出，更有一些忧心忡忡的样子。

下午，吃过午饭后，“徐哥”买了三张回上海的船票交给他，并托付他去水产品市场带一些土产，就匆匆地去办自己的事了。他在市场中闲逛，虽然他现在家境较为殷实平时零花也不少，但是拿着别人的钱自由地采购东西却是平生第一回。兴奋的他如同孩童一样几乎每个摊位都去问价，甚至学着狡猾地与人讨价还价。然而，尚且年少的他并不知道，在价钱上虽然还了不少，但买来的水产质量却只能是同摊位里比较差的一等。

他提着大大小小的塑料袋在镇上随意逛着，走到一个拐角处，一个现象却让他停下了脚步。一家农家小饭店边上，一条土狗被吊在树边，看起来像饭店主人的夫妇正在拉着绳索，似乎是因为客人点了狗肉而要宰杀这条狗。然而，这条狗看起来根本不像是供食用的肉狗，瘦骨嶙峋，毛色杂乱但仍较干净的体肤暗示着这条狗完全是这对夫妇家养的。对主人一生忠心的它完全不能理解主人的行径，甚至在绳索绞紧它的脖子，小便都开始失禁的时候都没有叫出一声，只是用瘦削的腿在勉力支撑着地面，双眼之中并没有任何夸张的泪水，只

是在寻常的眼睑中多了一些无奈的灰败。

他的双眼却不觉红了。也许几年前他的一次经历是为数不多他向别人复述了多遍而并非吹牛的事实。那次他放学回家，在路上上看到有一只黄白相间的野猫被钢丝绞紧在落地水管上，已经奄奄一息回天乏术。他看见这只猫过于痛苦，来自父母的慈悲教诲发生了作用，他帮这只猫解开了钢丝，猫无力地看了他一眼就软倒在了地面。他不忍多看，尽快地骑车回到家中，但是他没想到刚进院子停好了车，一只只有几个月大的黄白相间的小猫不知道从哪里蹿出来，很亲密地在他脚上磨蹭着。这只猫过于相似刚才死在他面前的野猫，让他惊出了一身冷汗。深信佛教轮回的他深信这是因缘注定，他收养了这只小猫，一直养到一岁半的样子才在一次私自外出时不幸丧生在一辆卡车车轮下。那只野猫苍白空洞的眼洞正与面前的土狗重合，都是那么的无力和灰败。

他在双眼一片潮湿朦胧的状态下冲了过去。也许这是他平生第一次打架，从边上饭店跑出的四五个当地人把他打得异常不善，要不是"徐哥"这时候及时出现，带着地一个女孩制止了这场斗殴，他可能就要被送进岛上的医务站了。受伤不轻的他是在一只眼睛被打肿的状态下看到让他瞠目结舌的一幕的：

即将登船时，一对渔民模样的中年夫妇气急败坏地冲到了码头，并向着"徐哥"叫骂着。"徐哥"似乎心中有愧地并没有做出任何回应，却反而是那个女孩，当着很多游客的面向那对中年夫妇下跪。他根本听不懂当地话，但是结合以后"徐哥"的补述，他完全不相信自己的眼睛了，只有在电视上才能看到的剧情居然会在自己眼前发生。"徐哥"本是一个舟山渔民的儿子，与这个以后被"徐哥"称呼为"四丫头"的女孩相识，在一次"徐哥"稍稍用了点强后发生了关系，却也开始了两个人的恋爱。"徐哥"成人后父母早亡，开始一个人跟着叔伯辈天南地北的跑生意，而四丫头的父母却逼着她相亲多回，并且和一个当地作水产品批发的渔民富户敲定了婚期。"徐哥"几次回舟山，偷偷的跑到普陀和四丫头计划好了私奔，这一次来普陀正是来接四丫头离开普陀的。客轮慢慢地从码头荡开，那个中年大叔神情激愤地拉着哭喊着要扑向游船的妻子，而"徐哥"也在船舷边上抱紧着虽然得到父母放行却哭得异常心碎的四丫头。他如一个看戏人一样，在慢慢回旋的船身上看着这两对让他错觉为连环画上人物的男女，这一段真实经历对他造成的冲击，却使他很快就将这个故事忘记，很少作为谈资向外人宣扬……

STAGE 5

回到上海以后，"徐哥"立刻和他道了别，将在上海的一家小饮食店转卖后带着四丫头去了广州，他的生活又恢复到了平时与同学来往和无所事事的轨迹里去。从罗群嘴里他得知挚交之一的S去了北京当游戏杂志编辑，而罗群考上了上海戏剧学院的导演系，开始了住读的生涯。冬瓜虽然读了两年的高复班一直在家，然而冬瓜过于规律的生活却使他得不到什么玩耍的机会。在上海，汽车群逐渐开始吞没自行车群的街头，他漫无目的地骑着车闲逛。自行车的零件和他身上的老头汗衫一样开始破旧凋零，终于在一次轻微的车祸中完全报废。当时在熙攘的街头，很多围观的人看着那个骑摩托的青年盛气凌人地扔下五百元钱扬长而去。没有受到任何伤的他握着手中的五百元钱，周围无数张嘻笑的脸都像面具一样的漂浮，他听见自己咬牙告诉自己，一定要在几年之内骑上一辆最漂亮的摩托。



家中三四年之前就开始变得富裕，然而经历过家徒四壁妻子离弃的父亲深知不独立便无法生存的道理，除了日常的吃用以外，并没有让他游手好闲的同时而高枕无忧，很早就明确表示了想要一辆摩托并不反对，但是前提是自己去赚。他很是发奋了一阵，四处打工，游戏店待过，临时的公交车售票员也干过。然而他对游戏的一无所知加上夸夸其谈，非但没有给游戏店带来可观的效益，反而降低了这家店的风评，两个月之后老板便请他走人。去当售票员，他更是没有耐心去应付各种刁钻的小市民，上班一个星期之内就与乘客发生两起激烈的争吵，其中一次还是在车站上与乘客争吵，导致交通堵塞了半个多小时。于是这两桩经历便也自然而然地化作了他的谈资，这两次打工经历被他形容得险象环生，触目惊心，仿佛他在从事什么随时有生命危险的冒险一样。他是个并不适合打工的人，工作期间过多的压力使他夜间总要将压力发泄在稿纸之上，写作水平在那一段时间内飞速上升，最重要的是接触了太多的市民阶层，使他的文笔从过去空洞的华丽变作了有一点机智的诙谐和幽默的油滑。但是，他最终还是不喜欢这些逐渐"现实主义"的文字。在某个夜晚，他在阳台抽烟时心血来潮，将以前所有的稿纸拿来付之一炬。以他的形容，当时阳台的火光照红了他的脸，令他感到悲壮而辉煌。

那一晚之后，他开始默认并且享受自己的游手好闲。他认定了一个道理，那就是不在平庸中沉默，就在平庸中爆发。他开始迷恋上了极限运动，用父亲给的饭钱攒出了一个滑板，开始在人民广场和一些衣着肆意古怪的少年天天练习着。他的接受能力较强，在技巧方面的进步获得同伴们一致的赏识，他夸夸其谈的作风却如倒入咖啡里的方糖一样，迅速被追求新奇的少年所接受。由于他有文采并且奇思怪想不绝，在一个狭小的范围中，他甚至隐隐成了一个精神领袖。踩着滑板到郊外野营的点子就是出自他的想法，然而尚未出上海西郊，这些少年便已经感到疲惫，最后只好草草的在西郊的动物园草地上野餐了事。他从事极限运动的时间并不长，只有半年的时间，当他因另一种爱好逐渐离开街头的时候，那些伙伴们对极限运动的热情却无比地高涨。然而几年过后，当他骑着自己装配的本田赛车在街头遇到以前对极限运动最狂热的同伴时，却发现一身办公室职员打扮的对方脸上，不见了少年懵懂的激情，却只有一种世故的木讷。

在他最痴迷极限运动的时候，他们这个小团体内加入了一个格格不入的人。那个叫郭鹤的青年虽然并不十分地瘦，也不带眼镜，却给人异常文弱的感觉。最为奇特的是，手长脚长的郭鹤天生缺乏运动细胞，滑板无论如何学不好却还是乐此不疲。郭鹤家里养了一条丝毛梗犬，郭鹤非常喜欢它，经常带着它四处游玩。然而，连郭鹤自己都未曾想到，这条小狗一次在郭鹤与他闲谈的时候，神奇地踏上了滑板，边上有好事的用脚一踢滑板，小狗居然能在滚动的滑板上稳稳地站着。这一发现成为他们这个小团体最快乐的新闻，甚至有其他团体听闻这个传说后都要来证实这是否属于吹牛，小狗在无数次训练下越来越熟练，甚至下斜坡或者较平的广场楼梯时，都能四平八稳地在滑板上安然不动。于是郭鹤就落了个"连宠物都学会了，自己还是学不会"的笑名。

但是郭鹤最后还是让其他人刮目相看。他们这个小团体最后一次集体活动是到宝山的滨江公园，不知道天高地厚的青年对自己该准备的食物严重估计不足，却又没有带够钱的习惯，本身这次活动也是出自临时的心血来潮。他们自以为聪明的联伙去公园的小卖部偷了一些食品和零钱，被公园执勤发现后四窜逃散。郭鹤也不知道是因为滑板技术拙劣还是有意留下，被带到派出所拘留了一天，所幸情节并不严重，第二天就被放了。经过这件事后，年龄和那些少年有一些差距的他却因赞赏郭鹤的义气慢慢地走近。也正是郭鹤，用一种更为宣泄青春的运动将他带离了这些街头青年。

STAGE 6

也许他始终不肯承认，自己名字中"有音"两个字和观音菩萨扯不上任何地关系，但是他还是要感谢父母给他取了这么好的一个名字，因为包括他自己也不会想到，他身上居然能有音乐的天赋。

他接触音乐是从对郭鹤的刮目相看开始的。那次偷窃事件后，他因为倾服于郭鹤的义气，逐渐和郭鹤走近。当他在郭鹤家中看着郭鹤娴熟的弹奏一把木质吉他以后，如同电流穿过身体一般，痛悔自己以前为什么把时间浪费在没有音乐的生命

上。他买了一把廉价的吉他，开始跟着郭鹤学琴。曾经有一度，他对练琴达到了疯魔一般的地步，一天之内花八九个小时在吉他的和弦琶音练习上，直至手指都显得有些扭曲变形。每天对基本功疯狂的练习，使他在短时间之内打下了良好的基础，更让同道中人羡慕地在十个月之内练得一手伶俐娴熟的solo技法。

将要临近世纪末的喧嚣和浮躁，使得地下音乐比之摇滚盛行的八十年代末九十年代初来得更为轰轰烈烈。通过郭鹤的介绍，又拉来两个玩音乐的朋友，四个人组成了一支小乐队开始日常的练习。然而毫无世事经验的他们似乎忘了环境的问题，在郭鹤家里练习不到半个月，就被愤怒的邻居联合告到了居委会，将他们清出了这个小区。他们开始四处寻觅排练的场所，最后在一座公寓楼里找到了一间地下室，400元的月租金对他们来讲已经是承受的极限了。但是这样是远远不够的，如果不考虑加强隔音的问题，他们肯定还是会再一次面临着被赶出公寓的结局。最后还是头脑灵活的他想出了办法，去一个废品回收站花了40元钱，买回整整一车的废弃海绵。那天正值酷暑，身矮力单的他脸上几乎抽筋地踩着三轮车，后面三个人赤着上身帮忙推着这车因为含有太多杂质而沉重不堪的旧海绵。运到地下室以后，他们费了三天的时间将墙面以及天花板贴满，特意让郭鹤跑到一楼听着他们下面的动静。当郭鹤很拽的举着大拇指回到地下室时，他们的欢呼声甚至比激昂的鼓点更为热烈。

在潮湿阴暗的地下室，奇形怪状的多足虫时而爬过墙面，在较亮但有些惨白的高瓦数电灯泡下，四个仅仅穿着短裤却还是汗流浃背的青年忘我地排练着。四个人全部没有工作，唯独是他因为家庭条件的关系，可以拿到多一些的饭钱。于是钱多的时候就挥霍在熟食上，钱少的时候连吃方便面都要挑最为廉价的种类。常年阴湿的地面散乱的躺倒着酒瓶、方便面袋以及其他食物的残骸，本来就逼仄局促的空间更显得空气污浊不堪。健康问题成了他们乐队最大的阻碍，鼓手因为得了肺结核而退出，吉他手也不堪忍受如此恶劣的条件转而去向了另一个能够经常在酒吧演出的乐队。剩下的他——主音吉他和主唱郭鹤仍然不服输，与另一支同样状况窘迫的乐队重组。

这一次重组似乎给他们带来了些许好运，他们也得到了在一家较小的夜总会演出的机会，而让他们觉得至今为止事业最高峰的是受邀参加了一个地下乐队的音乐节。在十几所大学包围的五角场地区，有一个废弃的木工仓库，俨然成了地下乐队的一个文化中心。在满地垃圾的库房内，他们见识到了无数个和他们一样疯狂的青年。这个时期他们的排练室有所改善，从地底飞升到了空中，在一个高层的楼顶平台找到了一个工具间，虽然条件一样的简陋，空气却不再污浊了，也不用过分担心隔音的问题。就是这样一个简陋的排练室，却让不少其他条件更为窘迫的乐队羡慕，因为那些乐队连排练室都没有。

他在即兴solo上的灵活发挥使他在夜总会小有名气，他一副全然不同于长发披肩的摇滚青年的古怪形象——黑边眼镜、老头汗衫、小平头却令他身上绽放出一种特异的魅力，开始有莽撞的少女频送秋波。然而，令她们失望的是，他却不如他举止言谈中表现出的那么不羁，尽管游戏，却并不逾越最后的屏障。她们更不会明白，这来自于他心中童真情结的作怪。

然而一切看来都朝着理想前进的时候，最大的灾难也即刻来临。多年的纵容终于使他的父亲失去了耐心，对他发下了最后的通牒：要不然花钱去读一个专科找份正当的工作，要不然以后就停止对他的一切经济援助。他无奈之下选择了一个自己尚且有点感兴趣的广告策划专业，开始住校生活。去夜总会演出是不可能了，但对于音乐的痴迷却不会那么快过去。他瞒着父亲偷偷向罗群借了两千元钱，托人在一家熟悉的琴行配了一把音质极为出色的电吉他。巧合的是和他同寝室的还有一个沉迷于卡丁车的怪人，于是他们这间寝室里每天上演的都是两个怪人的哑剧：一个费半天功夫将自己组配的卡丁车完全拆开，每个零件很仔细地擦洗，然后再费半天时间组装起来；一个一整天都坐在那里试音或者擦去琴面的指痕。两个人就这样日复一日地重复着自己的劳动，一年的同寝室生活甚至连对方家住在哪个区都不知道。

最后令他彻底告别音乐生涯的还是他的父亲。发现他仍在和乐队的人交往，并且隐瞒借钱买琴的事之后，他父亲亲自将两千元钱送到罗群的办公室，随后当着他那个怪同学的面砸烂了他这把视之为生命一般的琴。很奇怪的是，当时他看着这把天天小心擦拭的电吉他在父亲手中变作烂铁，居然没有想过努力地去阻拦，他只是铁青着脸等候父亲的爆发完毕，然后立刻跑去找了郭鹤。那一晚，他们喝到几乎酒精中毒，上吐下泻之余，两个人像孩子一样抱着又哭又笑。以后当他开着车，带着广告策划案和品牌策略企划书跑到郭鹤开了六七家连锁店的琴行里去的时候，两个人似乎有一种心照不宣的释然，互相拍着肩，亲切而又客套的谈着业务，成为各得其所的一个最好的象征。

他没有阻拦他父亲砸琴还和一个人有关，那就是在夜总会演出期间碰上的一个近三年未见的熟人——“徐哥”。

STAGE 7

那一年对于我来说，是在北京生活期间最为平静的一个时期。离开了一本游戏媒体，从深圳短暂的两个月工作回到北京，我开始在一家影视传播文化公司做电视游戏栏目的编导。由于我属于编外，不用去上班，一周仅仅是打车去公司一天或者两天，将手头要做的片子素材录完交给电编就算完事。终日的闲暇使不甘寂寞的我变得多事，去办了一场民间的VF（VR战士）比赛，从此走入了一个特殊的朋友圈子。在VF朋友圈中四处游荡的这两三年，我获得了太多跌宕起伏的情绪经验，现在我还没有做好准备去面对刚刚过去的这三年，不然的话，也许就是另一篇感伤的小说。

我住在景山公园附近的一个小区内，那是一个教育事业单位的住宅区，狭长的小区内往来的是各种车辆和退休的老教师。每天清晨，当景山公园响起晨练的人们悠长的啸声，我却从点心店走回，在清晨各种赶集一般的洗漱声、自行车挪动声、开门声中我卸下了一夜未睡的疲倦，悠然地进入到朦胧的梦境里去。

那天电话声是和着中午浮游着灰尘的阳光柱一起刺向我的额头的。

“喂！赤佬！晓得我是啥人伐？”

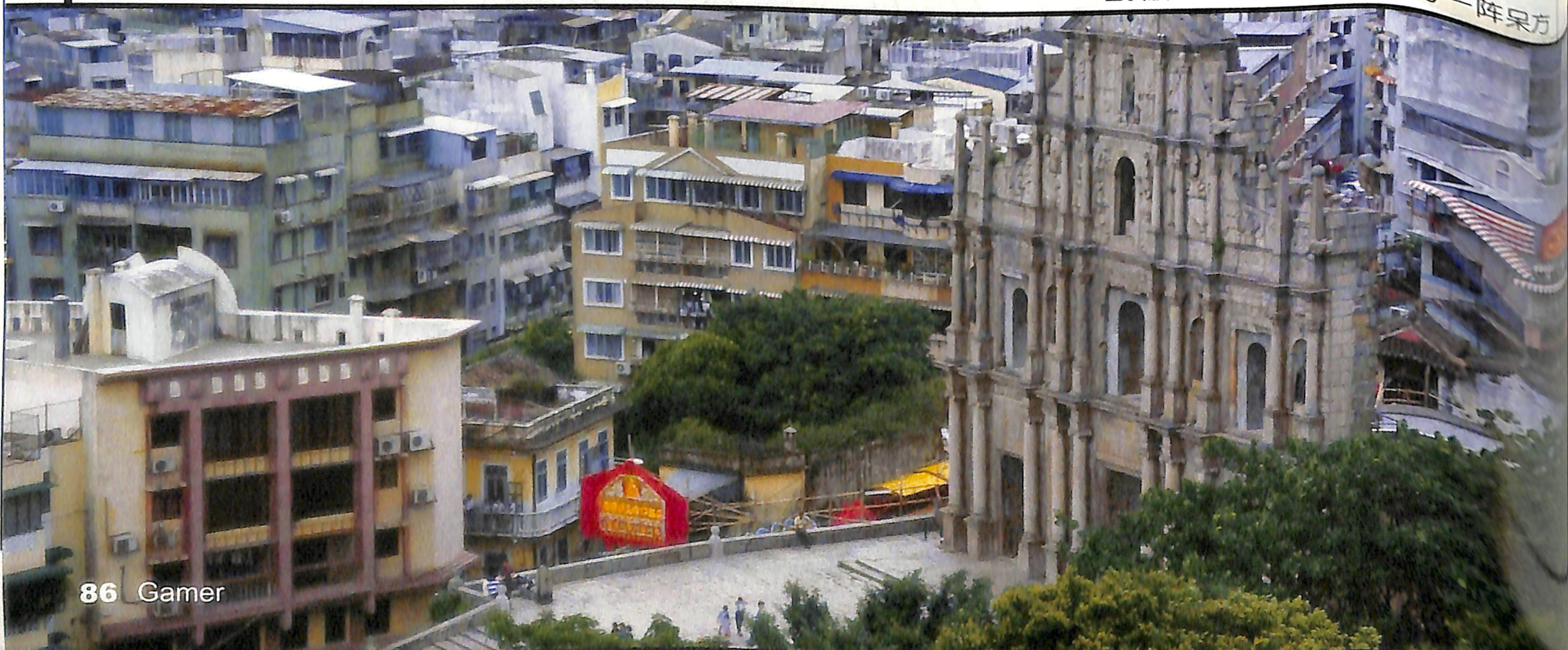
“嗯？是胡有音？！”

“呵呵。亏得你还记得我啊。我告诉你，我现在就在北京。怎么，有时间见一面吗？”

“好啊，我现在住在景山这一边。”

“那好，我现在要去和客户开会，下午有时间了我找你啊。”

当我放下电话，瞌睡未醒让我发了一阵呆方



才回过神来。胡有音这个名字对于我而言，就像是从箱底翻起的一张童年的照片，有着不用言说的熟悉，却依然蒙了一层岁月的灰。我在北京的几年，春节期间回上海的时候总是尽可能和罗群他们见上一面，然而每次短暂的聚会却因为胡有音的缺席总好像缺少些什么。围绕着他产生的传言也纷乱了起来。有说他做服装生意的，有说他去学动画的，最夸张的莫过于还有说他到南边去卖粉的。唯一的一点共识就是大家都知道他去了广州。我想这些完全不相干的传言源头也许正出自于他自己。

到了傍晚时分，胡有音披着一身京城的落日，兴冲冲地走进了我住的大院。多年未见，胡有音依然戴着一副黑边的眼镜，留着小平头，唯一的区别是眼镜架子式样差不多却换了副新的，而身上已经是一身较为正式的西服。简单的装束总是最能暴露人心境和历遇的变化，但是对于胡有音来说，似乎已经脱离了这些常规，他一开口还是和以前一样，说出的事情那么的匪夷所思。

“拆那！北京的司机我没想到这么坏。我今天从客户那边回宾馆，打车到王府井，司机居然问我王府井怎么走。我问他是不是北京人，丫的面不改心不跳的告诉我他是土生土长的北京人。靠！孙子！”

他后半句卷起舌来学得有几分像的京片儿让我哑然失笑，我倒不是笑他对北京人语气模仿的酷肖程度，而是倾佩于他天花乱坠的吹牛本领依然故我。从他的嘴里我得知他这几年一直在广州跟着一个哥们开一家图文制作所，生意并不大，但是因为老总交游较广，却总能拿到外地的单子。除了平面设计以外，有时也会接到会展布置设计的业务，而他的工作，通常就是带着案子用极其抽象和虚幻化的说辞让客户相信，他们所见到的策划案是最适合客户的灵光一现的天才之作。

除了工作以外，他还告诉我，他在文学创作上的事业也开始起步。除去有两篇小说发表在《萌芽》月刊上以外，他还正在和出版社商谈出漫画小说的事情。他对在一些出版社之间交游广泛的吹嘘我不假思索地判别为大话，但是他离开北京前给我留下的一张名片却还了他的清白。那是江苏少年文艺出版社一位副总编的名片，如胡有音所说，他离开北京之后没有多久，那位出差来北京的副总编果然打电话来找了我。胡有音推荐我给他们的青少年杂志写一个有关游戏的专栏，然而日渐变的懒散的我，因为有了一份过于轻松的工作而忽略了这个百般要求。要带有“正确引导性”的专栏，写了一期之后便无疾而终。随后我在网上看到了某些网络文学站对胡小说的转载，这两件事实让我对他刮目相看。也许正如罗群所说，假设胡有音的才能有一分的话，他有能力将它放大到十倍给别人看，让别人相信他有八九分的能力，所以他竟然是我们中间唯一一个最靠近当初文学理想的人。

那一年非典带来的凄惶席卷一切。我有两个月除了去公司录素材和偶尔晚上去朋友开的游戏店里切VF以外，几乎足不出户。吃着逐渐令我反胃的快餐，对任何游戏好像都失去了耐心，整天烦躁不安地在家中无聊上网。只有到五一的临近，才能够让我兴奋起来，因为早在半年之前，就和多个玩VF的朋友说好了五一去上海修炼。然而，到五一前夕，几乎没有人响应我上海之行计划的现实迅速击溃了我的热情。我所设想好的，坐朋友开的车去上海的“安全出行计划”变作了可笑的一纸空文。面对非典所制造的空前恐慌空气，平时这些看似完全不惧，天天拥挤在游戏店内切VF的斗士都以各种各样的理由推掉了一块去上海的打算。一直以来情绪都大起大落的我激动的在论坛上发了一篇“相濡以沫，不如相忘江湖”的帖子，灰心地说要离开这个由我一手撮合起的游戏团体。还是一位三十几岁的老大哥特地找了我去麦当劳坐了一下午谈心，让我逐渐平静了下来。然而“相忘江湖”这四个字却一直成了我QQ的昵称。



那天街上行走着或是骑着车的人十有八九都戴着一副口罩。流动的世界似乎变得有一块残缺，它沉默不语，一如紫禁城外角楼之下的护城河水，在死水微澜中映照着一轮不完整的落日和啼鸦，显得落寞无边。

我绝对不会想到，那一个晚上胡有音会给我打了半夜的长途，我也前所未有地听他用如此低沉的声音跟我叙说了他在广州的经历。

STAGE 8

虽然同属于南方，广州和上海的潮湿的感觉却完全不同。上海的潮湿是因为初春连番阴雨的季节，而广州的潮湿却似乎散播在空中一样。行色匆忙的过客，一个个牛皮袋里装着的新旧衣服散发出的淡淡霉香。甚至是在油污的大排挡餐厅门柱上爬过的硕大蟑螂，都像是一盆被化开的墨汁，倾倒在异乡人的心上。广州还不像深圳，深圳虽然完完全全是一片钢筋水泥的森林，但是躁进的气息对于几乎都由外地人组成的生活圈来讲，却有了一种自然的疏离。每个人都知道，来这里的目的是为了迟早有一天风光地离开，就好像对待宾馆的客间，只要短暂的舒适就已经足够弥补温馨不够而带来的陌生。但是广州却有它根深蒂固的本地人概念，和其他大城市一样，在用逢迎来迎接越来越多涌入的外乡人的同时，在迷离斑驳的霓虹之下却依旧保留着本地人的自矜。倚靠着香港的自傲即便在全国经济中心逐步转移到上海之后，还未肯放下。于是，在春节街头每家人都手捧鲜花将广州来回穿插成一个名副其实的花城的时分，当他带着一天一夜火车上的疲倦踏入这片花之海的时候，他很想表现出来自于另一个大城市的自傲，只是顷刻之间就被淹没在黄蘅蓝芷的清香迷茫之中。

“徐哥”在上海时给他留下的电话使他面临最艰难选择的时候找到了最好的方向。他父亲砸烂他那把电吉他的当天，他就给“徐哥”打了一个长途，三天之后，就踏上了去广州的火车。由于“徐哥”没有说清楚他的地点，他在车站广场等了一个多小时才看到了“徐哥”的那辆绿色得利卡。“徐哥”是带着他们小小制作所几乎所有的成员来接他的，一个平面，一个策划文案，如今还要加上他这个新加入的策划文案便是他们制作所的全部台柱了。

擅长和人套近乎的他，在车上就和新的同事们相谈甚欢。刚到了制作所，他就问起“嫂子”——四丫头的近况。“徐哥”告诉他四丫头闲不住，又不会做平面，所以去了一家小餐馆当了厨师。其实以“徐哥”的条件，根本不需要四丫头再去外面工作，然而渔民出身的四丫头在冷冰冰的商品房里独自住了一个星期就忍受不了这样的寂寞，外出寻找工作去了。很奇怪的，“徐哥”在说起四丫头的近况时有些刻意的满不在乎。他到了广州不到半个月，就知道这种刻意地不在乎正是为了制作所那个穿着大胆的女策划文案。“徐哥”经常借故陪客人应酬而晚归，实际是带了这个女文案四处去玩耍，因为都不是外人，两人在他和那个文案小方的面前也根本不避讳。小方似乎是个很热心的人，为了替“徐哥”对四丫头作出补偿，帮了四丫头很多忙。他只是很奇怪耿直的小方为什么并没有反对“徐哥”和女文案的交往。时间一长，他方才知道，虽然“徐哥”外表风流成性，内心却比较地专一。和女文案无论怎样胡天胡地，最多只是晚归，不会夜不归宿。随着他的到来，女文案在他们的制作所越来越显得像花瓶一样地多余。一次“徐哥”禁不住女文案的软磨硬泡，带她去了浙江出差，顺便在江南玩一趟，但是这次双宿双飞却宣告了他们异常关系的结束。事实上，“徐哥”本来就不喜欢有太强控制欲的女人，和女文案之间只是一场调剂的游戏，“徐哥”绝不会因为其他任何一个女人而放弃四丫头的。

他的文采以及嘴头功夫在这家小制作所产生了很大的作用，“徐哥”本来并不抱什么希望的几个案子也因为他而拿下，渐渐他们制作所的业务繁忙了起来。四丫头辞去了餐馆的工作，也过来事务所帮忙打理一些杂务，他们几乎是将制作所的办公室当作家了。

四个人的关系拉到了最近的地步，终于在一个酒酣饭饱的晚上，“徐哥”拉着其他三个人在制作所的关帝佛龛前跪下，如古人一般结拜。从小看惯武侠小说的他为这一天激动异常，也在内心更服膺“徐哥”这个真汉子。他们按照出生年月排了先后，“徐哥”理所当然的是老大，小方老二，而



只比他晚出生一周的四丫头虽然实际上是两个人的嫂子，却必须做了老四，四丫头的称呼也由此得来。

刚结拜的四人如火中热炭一样地抱作一团，那段时间老大推掉了可能推掉的一切应酬，每天晚上到酒吧喝酒聊天。好出风头的他偶然会借了在酒吧演出的乐队吉他手的乐器，拨弄一下当初曾让自己如癫如狂的音符，却也给他们这个四人的小团体面上增了不少的光。

然而，四丫头却很反感那种吵闹而且糜烂的场所，尤其是不想见到老大在她面前和别的女人虚与委蛇，不肯在酒吧多呆。老大在外面是极好面子的，和四丫头吵了多次，有一次喝多了酒还打了四丫头一个耳光。性格刚强的四丫头第二天就收拾行李要回浙江，也只有一腔热情的老二买了站台票追上火车，在火车行驶到了湖南株洲的地步才好不容易把四丫头劝下了车。老大心里痛悔已极，但是表面上却仍然显得倔强有气，亏得他的插科打诨才化解了这场风波。

一场大闹之后，四丫头再也不去酒吧，甚至对他们制作所来往人口复杂的环境感到厌烦，加上制作所业务的扩大，又招进了几个新人，四丫头便回她和老大的寓所过了居家生活。

本来他们的生活事业轨迹就是这样平静而一片光明地前进着，但是没有想到平地一声惊雷，连在自己小说中都从来没有幻想过的情节居然会这样荒诞不经地发生在他的身上。他们制作所有一个常客，是福州一家地下医药器械公司的老总，和老大业务往来一直非常得愉快。但是谁也没有看出，这个一脸书生儒气的老总内心深处却潜藏着污浊不堪的阴影。原来这个老总一直在偷偷地想方设法接近四丫头，四丫头离开制作所也有部分是因为躲避这个老总的原因。一次老大出差在外来不及赶回来，而他当了老大的随行，老二去了另一个地方出差。那家医药器械公司的业务比较紧急，丝毫没有觉察到老总为人的老大打电话让四丫头送一张样稿到那个老总的宾馆房间。事实证明四丫头之前的不详预感是正确的，却又没办法向老大言明，只好硬着头皮去了宾馆。一开始那个老总只是恳求四丫头多听他一番话，到最后利令智昏地用了强，被玷污的四丫头性子过于刚直，还没有等到他们回广州，就在寓所开煤气自杀了。

从外地回来的老大和他看到身亡已经一天一夜的四丫头，他急吼着要去报警，没想到老大却出人意料地冷静，按住了他拨110电话的手，并且撕掉了四丫头道明缘由的遗书。老大佯装不知道这件事，请那位老总到制作所喝茶谈业务。但是没想到那个老总虽然没有料到四丫头如此刚烈，却已经做好了提防，一场斗殴之下，老大仅仅刺瞎了那个老总的一只眼睛，而自己却被那老总的两个保镖砍中几十刀，失血过多送到医院不治身亡。

出事那天，他心神不定，老大不要他跟着去的理由是去机场接老二，因为老二性子太烈，“生怕他作出什么过头的事情来”。他以为老大只不过是要教训那个老总一顿，或者用什么方法逼那个老总认罪，却没想到赶到制作所的时候，奄奄一息的老大甚至来不及交待什么遗言。

那个老总最后还是被判了刑。他原本以为人间之悲惨莫过于此，没想到祸不单行。制作所无法再开下去，他们也不愿再开下去，遣散了其他的人员，他通过罗群的介绍，要回到上海去一家广告公司当创意副总监。临行前一天，他和老二喝了一晚上的酒，老二告诉了他一个惊人的事实。原来常年单身的老二一直暗恋着四丫头，在老大发生女文案那场风波时，老二为老大说尽好话，勉力维护住两人的关系，只是因为怜惜才和当时酒醉下的愁苦四丫头结过一次露水姻缘。也正为此，心存负罪感的老二才会那么拼命地为老大制作所打江山。他听完之后，长叹一声，从心底完全理解这位值得尊敬的二哥。

“可是你知道吗？老二到我离开广州之后，还是自杀了。在广州的四兄妹，现在只剩下我一个人了……”

电话线在北京和上海之间保持着沉默，不知道是过于荒诞还是听得太久的关系，我的头脑很明显地有些发昏。我不知道是该和过去那样从心底暗笑胡有音的编造能力，还是因为他嘶哑甚至带有些许颤抖的声音而无言。时至今日，我并不像罗群他们那样对他这个“广州故事”嗤之以鼻，却也一直将信将疑。谁也没有见过他所叙说的这段广州生涯的痕迹。然而我也深知一点，那就是一向对花费精打细算的胡有音，通常是不会这样不计成本地打四五个小时的长话的。也许他找我来倾诉，仅仅是因为我是朋友圈中惟一一个沉迷游戏这种虚幻艺术的人，可以接受他真假难辨的现实童话；又或者，刚刚因为非典而经历情绪大起大落的我，更适合沉入到这个故事的氛围中去……

STAGE 9

胡有音大声说笑的声音使我回到了现实。电视上“SOUL CALIBUR 3”的字样和片头闪回过多遍，他用手机很官腔化的在和客户开着玩笑。我看着这个至今长着一张顽童脸的青年人，一时之间竟然很难将过去骑车穿老头汗衫，或者在听筒里嘶哑的声音安放在他的身上。只是当他结束了通话，又兴高采烈地坐下来和我切“一刀劈”的时候，才感到时光似乎从来没有溜走过。

这一天，因为胡有音的提议，我又把罗群、冬瓜、还有罗群公司里一个关系较近的同事苏健叫到了我的家中。和过去一样，一到十一点，冬瓜又左右摇摆地昏昏欲睡；和过去一样，罗群对游戏的兴趣还是集中在新的《生化危机》上；和过去一样罗群还是对细节清楚却不认得路，而胡有音仅仅是对道路记忆清晰……

不同的是，我虽然也在边上议论着游戏的线索，实际却对游戏感到意味索然；不同的是，半夜我们喝酒吃夜宵时，听着他们互相嘲笑的话少了当年很多的幼稚，多了成年人的机锋和戏谑。另外，我更是有些惆怅地发现，他们的交谈中多了很多对广告业务以及工作往来上人际关系的话题，却听闻不到过去那种空谈和夸张。

到了早晨，他们不再像过去那样睡在我家了，而是一块坐着胡有音的车直接回了公司。在门口，胡有音似乎想起了什么，告诉我他上海有个哥们是上海文艺出版社出身，最近他们要做一本时尚杂志，打算做点游戏动漫的题材，说是帮我联系。

我初回上海时，并没有什么稳定的收入来源，所以一切写稿的机会都想把握，便很在意这个讯息，没想到他说的那个主编一直在忙。

自从在我家切过新一代“一刀劈”之后，胡有音对PS2念念不忘，却又不愿意为了这多余的玩物花钱，便向我开口借主机玩。那个时候我经济较为窘迫，很想催催胡尽快落实那件约稿的事情，却又不好意思正面说，便打电话让胡有音过来拿机器。胡有音在电话中兴高采烈的样子溢于言表，然而那几天他却并没有过来拿。

直到过年前的一个周末，罗群邀请我去参加他们公司的年夜饭，随后又去唱歌。一点的时候，住得离我家比较近的胡有音顺道开车送我回家，而他的意思也异常地明显，是顺路去我家拿PS2。我一路听着他和娇小的妻子打趣，相反我和我的妻子却只是靠着，并没有太多的话。到了我家之后，我翻出无数张PS2的游戏给胡有音装好。因为他妻子在场，我生性并不爱把一些有关利益的事情直接挂在嘴边，不好开口问情况。但是我在心底既感到佩服又颇无奈于胡有音挑选时机的聪明，以及对我个性的了解。好玩的胡有音在他的妻子催促下还是不肯马上回家，还是要过一过“一刀劈”的瘾，但并不是跟我切，而是一个人冲关。出乎我意料的，这次胡有音在游戏上的表现却一点不像他了，非常具有章法，而且很快找到电脑的弱点，居然毫不困难地一次未接关打到了第十关。眼看他惯用的成美娜和关底缠斗到了第三回合，双方血都不多，他终于抓住关底的一个收招硬直，使出了一个“旋风光翼仪”。我知道这下子他是绝对通关了，他也准备扔下手柄去抱老婆欢呼，但是荒唐的事情在我们面前活生生地发生了。我们这幢从不跳闸的小高层突然断了电，将我们甩落在一片黑暗里。

胡有音的欢呼声只发出一个开头，随后房间里就没入一片沉寂。不多久后，电力马上恢复了正常。我尚未收起来的圣诞树上依旧闪着彩色的灯珠，我们对着空无一物的电视屏幕，慢慢地，如春风化雪一般，同时笑了起来。我敢保证，这是自我们相识以来，两人同时发出的最爽朗的笑声。

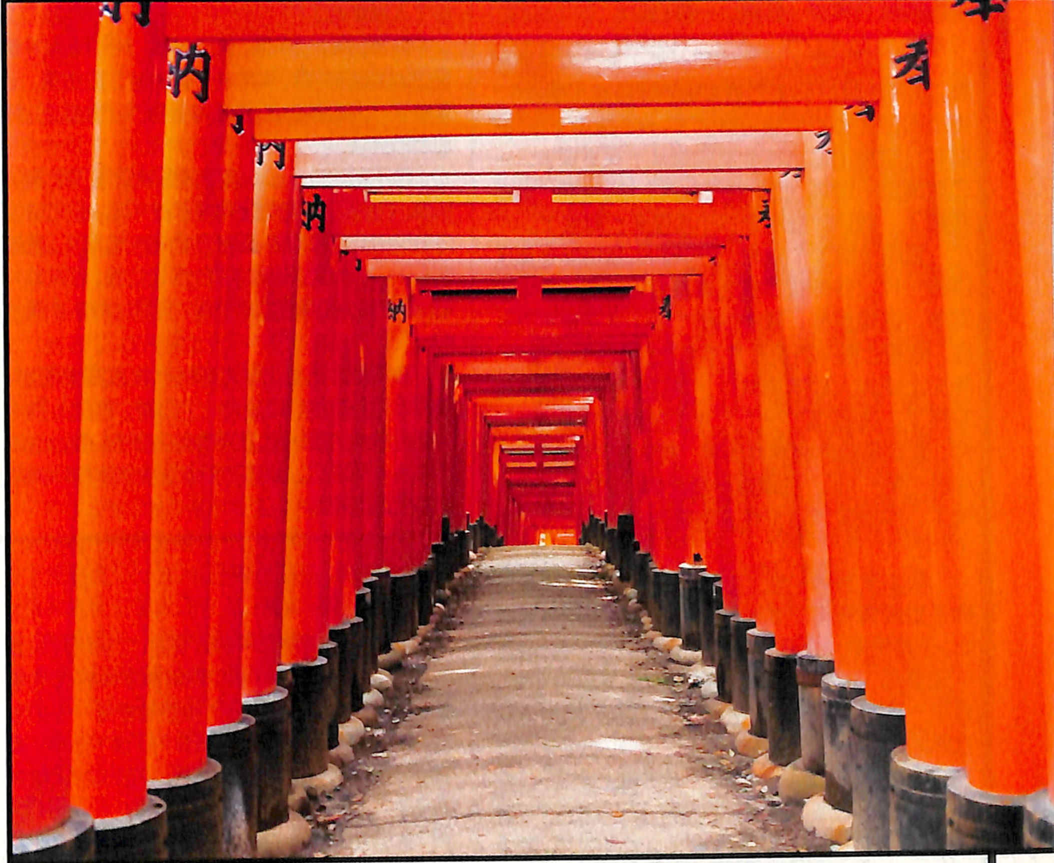
STAGE 10

……

算了。

四十六

■ 傅嘉



序

徐海发信息告诉我说，他现在工作情况基本已经说是很稳定了。他在电话那头苦笑着对我说："好不容易上了十几年学，就这么便宜地就把自己卖了！就是这几天宿舍正在装修，你来的话很不方便，睡个觉都不得安宁，你下月底过来吧，反正北京离沧州也不是很远。"

徐海今年25岁，我21岁。

二条是我在高中时期唯一的一个在学校里交心的一个朋友，我们是因《寄生前夜2》中一个答案是3033的密码认识的，当时他为了这个密码卡住了，我帮他解了燃眉之急，至此成了无话不说、祸福与共的好弟兄。我俩都爱踢实况，我侧重进攻，他侧重防守，我俩在学校打遍天下无敌手，风头一时无两，每年县城的小规模实况大赛，我俩的对战表演都是压轴大戏。他曾说毕业了以后，好好踢一夜实况，好好分这个胜负，真真正正的分个高下。

等到毕业那年，他23岁，我23岁。

暑假的时候我和儿时的死党阿超出去搓了几顿，阿超现就读于某名牌理工大学，成天为了考研的事情忙得焦头烂额，俨然一个高级知识分子形象。这几年我和他也是聚少离多，下馆子只是一个形式，最主要的是和聊一聊近来生活的情况。我问道，听闻你小子最近又换了女朋友，怎么样给介绍介绍啊！阿超笑了笑，默而不答，随便说了几句话就搪塞了过去。我心想罢了罢了，也没有多问。他最近很少和我聊心事了，人都长大了……

我们彼此认识了以后，一起成长了11年，阿超以前有个很不错的女朋友，长得和范玮琪很像，我们认识了5年，就在大家都玩得很熟的时候，他们毫无征兆地分手了。高考之后，我在一次看过心理医生后曾和阿超讲，我也就想再活20年。

去年高考之后，我喜欢上了一个高中的同学，但是时隔一年之后，我才说出了我的想法。尽管半年之前，她身边的一个女伴已经把我的想法告诉了她，但那时的她正在复读高三，我怕影响她的学业，因此一直不敢挑明。这个暑假表白之后，她说，给我一些时间好不好，从朋友到恋人，到底是有些突然，你让我适应适应吧。我报的学校就在你们旁边，以后有的是时间……

有一次我和她开玩笑说，想什么时候结婚？她说27吧。我说，呵呵要谈8年的时间呢。她抿着嘴笑了笑说那是对于你，对于我是7年，谁叫你先追了我一年，你才认识我4年呢，以后日子还长呢，说完了把我搂得紧紧的……

暑假一晃就过去了，整个七月和八月，我几乎都是独自在家，靠这一大堆游戏打发时间，连回学校的火车票都是妈妈帮着订的。临走那一天，我在县城的火车站远远看见了正在买火车票的徐晨，我本想和他说几句话，但最后还是没有勇气。检票已经开始了，我提着行李走上了站台，挥手和家人告别，火车正从远处驶来，鸣笛声震耳欲聋，我抬头望望，暮霭沉沉，不甚凄凉！

1

2001年，我在磕磕绊绊之中，熬过了四年的初中时光，考入实验中学高中部。

那年暑假的七月十五日，徐晨在上海排了三个小时的队，购入了我们县城的第一台PS2，型号是30005GT3A规格限定版，外加《FF X》正版一张，共花了他3800两银子。那时的PS2不用说是直读，就是连引导还见不到影子，就可以想想我们对其的好奇心了。当我们知道这个消息之后，都恨不得立刻持刀冲入徐晨家里将其据为己有。当时和我一起玩游戏的有一大帮社会的小混混，其中有一个叫鲁翔的，整天打电话给徐晨，希望到他家一睹PS2的芳容。但是徐晨的家教森严，社会上的闲杂人等休想踏入他家半个门槛，结果弄的鲁翔郁闷不已。到头来还是我这个学生仔，沾了点"有文化"的光，一次性得到了徐晨的应允，到他家玩了半天。那天下午，我完全被《FF X》恢宏磅礴的气势和《GT3》似幻似真的光源效果给震住了。呆坐在电视机前不知所措，拿着和PS几乎一样的手柄，却不知道手应该往哪里放。相反地，徐晨倒是没有那么兴奋，眼神很平淡，我记得那天他还和我说了一句话：还是怀念玩《FF Ⅶ》的时光啊！

我到高三的时候才明白了，他那句话的真正含义，那一年徐晨已经20了，而我只有16岁。

八月中旬，实验中学高中部的分班结果出来了，我和陈赢分在了一个班。陈赢初中就读于一所私立初中，可是我们很早就已经认识了，能和以前一起玩的弟兄分在一个班上我感到很高兴。陈赢的成绩还不错，我想以后跟着她，成绩肯定会更上一层楼，以摆脱老师眼中的"坏学生"形象。陈赢知道我酷爱玩电子游戏，那天我们站在分班名单公告牌前，他指着我们班的一个名字对我说："喏，你看，这个家伙是我的初中同学，和你一个爱好，以前整天在我们面前唠叨什么PS、PS的，我头都快要爆炸了。这次你们分到了一个班，有好戏看了！"

我点了点头，嘴角洋溢着满意的微笑。

我没有参加学校的军训，初三由于摔坏过小腿，我躲过了去被太阳暴晒和教官蹂躏的厄运。那个暑假的最后几天，我把心爱的PS与DC保存好放到了储存柜里，然后就开始了对高中生活的憧憬，那个时候真的觉得自己前途一片光明啊：我觉得我会遇到一群辛勤的园丁，乐于助人的同学，处在一个积极向上的集体去向更远的大学发起冲击！我清楚地记得，我那时的目标是南京师范大学中文系，最大的梦想是做个人类灵魂的工程师，为国家培养很多很多的人才，好好爱护自己的学生，就像家长护自己的孩子一样。

三年以后，2004年的6月10日下午16点30分，我迈出了高考考场，和高中说了一声再见。那一天我不经意地回头向西望去，只见夕阳如血。学校门口都是在等考生的家长，他们的表情有的兴奋，有的紧张，有的茫然不知所措。我感叹，芸芸众生，所谓欢喜哀愁，七情六欲，也不过就是如此吧！在那个漫长的暑假里，我成天在家睡觉，书架上那些厚厚的教科书和考试模拟试题，早已被一个收废纸的收了，我换来了一点小钱买了几张游戏光盘。某天夜里，我躺在床上望着空空如也的书架，不禁悲从中来。二条给我发信息说，明天来你家玩《WE8》。我说好的，尊候大驾！9月20日，我到大学报了到，军训又逃了，整天在学校里无所事事。开学第一天，辅导员问我的人生规划，我说来这个鸟不拉屎、鸡不下蛋的地方也没有什么奔头了，以后的工作也简单，除了教师，啥都干！那

家伙的脸上顿时一阵青，一阵白。

实验中学新生报到的那一天，天气异常地炎热。我和陈赢拼尽全力骑车骑到学校是正值晌午，炎炎烈日都快把柏油马晒化了。我们刚刚下车，陈赢就立刻掏出面纸在他那颗贼头上抹来抹去，一边抹嘴里一边骂：他妈的怎么这么热。说完一溜烟就跑了。我估计没准是找小卖部买饮料去了。

我用手搭了个凉棚，放眼望去，周围全是黑压压的一片。仔细找了找还真没看见有几个初中的同学，这也难怪，我读的那个初中实在是不怎么样，能考上高中的实在是不多，也只有50%左右，再加上绝对人数本来就少，有这个局面也就不足为怪了。我还问了一个人才找到教室位置的指示牌，面对那些密密麻麻的字，我又费了更大的劲，才把“高一（8）”的具体坐标找到。我当时就堵得慌了，心想设计这个牌子的家伙真该拖出去活埋了！

我本来想等一会儿陈赢，可是等了他半天连影子也没有看见。我心想还是罢了，自己去教室吧。于是愣是从那狭小的楼梯通道挤了上去，我还不知道那个狭小的楼梯道将会折磨我整整一年。途中一阵阵汗臭味和香水味夹杂而来，差点没把我熏晕过去。好不容易爬到了三楼，心想终于可以到教室去休息休息了，结果一看走廊上全是人，拥挤的情况比起楼下有过之而无不及，我走近一看教室的门还没有开。我那时整个人都泄了气，就像从一个地狱又堕入到另一个地狱。走廊里的学生有四处张望寻找教室的；有帮着那教科书的；也有互相追逐打闹的。我觉得这些场景实在是有够了无生趣，于是掏出一本刚刚买的游戏杂志，趴在走廊的扶栏上看了起来。看着看着，我隐隐觉得有个男生在朝我看，不一会他就朝我走了过来。我当时还不知道那个家伙是我高中在学校里的友情里唯一的收获！

那个家伙，我叫他二条！

二条走到了我旁边，一只手搭在我手上说，哥们儿也爱玩这个阿？

很显然，他的一句话就说明了他也有同样的嗜好。

我说是啊，不过玩的时间不是很长就是了，1999年开始接触这个东西的，以前都是玩红警，星际的。（在那个年代，红警和星际对我们而言和PC—GAME就是对等关系了）

二条听了之后狂喜不已，立马把我拽住，我吓了一跳，还以为那家伙抽风了，结果他抖了半天，才从嘴里拼命挤出了几个字：“寄生……寄生前夜2……玩……玩……玩过没有？”

我说玩过啊。

“通关了没有？”二条看得出来很兴奋。

我心想这个弟兄肯定是被卡住了，于是很坦然地说：“问吧，我迷题的答案都还记得呢！”

……

陈赢上来的时候，我和二条聊得正欢，陈赢说你小子跑哪里去了啊，找你找了半天！我说我还等你等了半天呢。陈赢习惯性地挠了挠头说，呵呵刚才看见了个美女，一不小心就让眼睛饱了饱眼福，于是拖延了一下。二条听见这话撇了撇说，你这小子一向贼性不改，初中的时候就是这样子！我回头问二条说，你认识他啊。二条说当然，初中的时候住一个寝室呢。陈赢耸了耸了肩说，我说的那个人就是他了！

说着说着，二条说，快进去吧，开门的人好像来了。我回头一看，果然一个老头朝这边走来，手里拿了一大把钥匙，口里还念念有词：“让让啦，往边上挤挤啦”。

也不知道为什么，这句话给我留下了很深的印象。直到现在，我依旧有很深的共鸣。在北京坐过公交的同志都知道，只要不是无人售票车，就总会有个中年妇女在唠唠叨叨：都让让啦，还有地儿啦，往边儿上和里面儿挤挤啦，没票儿的补补票儿啦！

我清楚地记得当时大家都在往教室里面挤，我没看见教室的门口还有一个门槛，再加上有个人在背后推了我一把，害得我险些跌倒。我当时狠狠甩下一句脏话。我还不知道这会是我郁闷的高中的生活的预兆！

2

“你说奇不奇怪，”一进教室后，二条就拉住我找了位子坐了下来，“初中的时候学校封闭式管理，本来生活就郁闷得要死，没想到堂堂一千来号人，就没找到个玩TV—GAME的，这下倒好，高中还没有开学呢，学习还没开始，一起玩的人倒先找好了”

我也会心地笑了笑说，大家彼此彼此，以后互相切磋切磋就是了。

二条问，那个密码怎么知道的？

我说：“是看的游戏杂志啊，怎么，你不看啊？”

“没有啊，你不知道哦，那个密码卡了我大半年了，好几次都记得我都想甩手柄啊。以后看来也要买杂志了，你推荐一本吧。”

我把手上的杂志扔给他说：“就是这个了，最近刚改了半月刊，很好的一本杂志啊！”

二条于是记下了名字，说：“好的，我以后就和你一块买了，哦，你一般喜欢玩什么游戏啊？”

“我玩的类型还蛮多的，什么AVG、RPG、SLG、SPG之列的几乎什么都玩，不过格斗游戏的水平实在是不敢恭维，水平能拿得上台面的只有生化和实况了。”我回答说。

“哈哈，要知道我的实况也玩的不错啊，在我们那一片，我可是老大啊！”二条窃喜不已，一副很得意的样子。

“玩过实况5不？”我问到。

“没有，PS2好东西啊，可惜至今无缘一见，买的话太贵，又没有盗版！”二条摇了摇头很惋惜的样子。

我说：“就是啊，现在买那个东西太不实际了，不过暑假的时候我倒是在一个朋友家里玩了一下《FF X》，也就是《最终幻想X》啦，还有《GT赛车3》。”

“怎么样，好玩不？”

“那是啊，画面都强的不行了，那个光源效果就一个字，牛！看来PS真的是要过时喽！”

“县城里面有哪个机房有PS2玩吗？”

“现在还没有，哪个老板脑子进水了进个没有盗版的主机啊，不过也快了。”我记得前几天和徐晨打电话的时候，他和我讲了有关PS2盗版的事情，于是说，“听说，再过几个月，盗版就要出了，价格也还能让人接受！”

“到时候你弄不弄一台阿？”

我说这个东西我可做不了主啊，要知道家长那一关难过啊，我当初买DC的时候因为有了个PS，家里人愣是不让，最后还是硬磨磨来的，要知道，买PS2可不是个小数目啊！

正说话间，只听见周围声音变小了，我和二条抬头一看，只见一个身形瘦弱的中年妇女走了进来，手里还拿着一大堆讲义。二条说这个估计就是班主任了，我说怎么来了个柴棍啊！二条摇摇头说，没那么简单，你看她那个眼睛瞪得跟铜锣似的。

果然，那个女人上来就给我们一个下马威：扬起五指狠狠把讲台拍了一下，顿时讲台上尘土飘扬。这一招霎时间就把我们怔住了，教室里鸦雀无声，五十几双眼睛齐刷刷的望去。二条不屑地说：“看见没，人民教师的威信就是这样树立起来的！”

“同学们，你们听好了！我姓陈，是你们的班主任！”

这位班主任别看身体瘦得像个烂菜，可是声音却是穿透力十足，说实话，这种身形和声音如此反差的情景当时倒是让我想起了燕姿姐姐。

“学校今天的安排是这样的，今天先大扫除，然后召开广播会，由校领导为你们进行学前指导！”班主任拿着一张A4纸，在上面念着，两只眼睛却没有看在纸上，由此可见这些程序她早已经了然于胸了，中国人力资源丰富，学校年年忙着扩招。铁打的兵营流水的兵，这个道理我们早已经懂了。二条把我高昂的头死死的压了下来说，讲台有什么好看的，不如再聊会儿啊。我说你小子小心点啊，刚开始就是装也要装点样子啊，先留个好的第一印象，免得她盯上你就倒霉了，以后再慢慢腐败不迟！二条听了哈哈大笑说看不出来你心机还挺那个的，跟娘们勾心斗角有的一拼了！说完笑得更厉害了。

这时候班主任突然又把讲台狠狠一拍，大吼道：“后面那个穿红衣服的同学！怎么老是在说话，你不要影响别的同学，还有没有个高中学生的样子！”

全班同学都吓了一跳，纷纷回头朝我们看，一时间大家都很窘，我这时才发现原来二条那天穿了一件鲜红的短袖，顿时心里一块石头落了地，然后一脸无辜的望着班主任，看看她的眼神好像确认了我是所谓的受害者和被毒害者以后，我朝二条做了个鬼脸。二条一脸很不服气的样子，嘴里面开始不干净起来，我估计他开始在问候班主任的十几代祖宗了！

大扫除途中有人问班主任，明天上课不。班主任说明天不上，那个家伙又问那么干什么啊？

二条那时刚帮陈赢提了一桶水上来，也不知是累得不行了嘴里开始闲不住，还是那个同学问的问题太傻了，他耳朵听了难受，于是随口朝那个同学飘了一句说：“还用问吗，学前指导again啊，你小子也太……”

谁知他话没说完，水桶就被班主任夺了过来，那个女人卯足了劲冲他猛吼一声：“你，给我站到一边去！”

在高中，我学得最好的是语文，语文里学得最好的是评论文章，我现在根据语境评论一下班主任的那句吼叫就是：对自己的权威受到了挑战和教师的尊严受到严重践踏的愤慨所表现出来的一种语言暴力行为。

不过碰巧的是，第二天学校还就真的又来了一造学前指导，我当时就怀疑了：你好歹也是个为人师表的，怎么一句实在话都不让别人说！

当然，对其当时更加猥琐的肢体语言我就更加不便描述了，在她展现她那丰富的肢体语言的时候，你会明白，有的时候，人类语言竟是如此的苍白！

就因为这件事情，进班的时候成绩高居第三的二条什么职位也没有混到，而陈赢那小子却因为逢迎拍马混了个班长，我虽然成绩只是中游，但是由于跑腿很勤快，还也混了个小组长：除了收作业的时候，可以把别人的作业拿过来抄抄之外，还可以利用职务之便，揩揩组里漂亮女生的油。也算个不错的差事！

3

年底的时候，大家都开始在忙着为期末考试做准备，二条对我讲，学校的课程真的是越来越难了，据说到了最后一个月，每天晚上要到10点半才下课，不是要把人往死里整！我说天底下的烦心事又不是你二条同志一个人担着，你苦，咱们就不苦啦，这种事情叫普遍性专政，你呀，就学着忍耐吧！

二条说，今天晚自习逃了怎么样，今个儿是老校长值班，班主任回家了，他老人家和蔼得很，估计不会问的。我说，逃了干吗啊？二条掏出钱包说，走，请你去大排档撮一顿。

实验中学东面是中坝北街，县城的中坝大街和人民大街呈十字交叉，构成了县城的大体框架。我和二条在中坝北街找了一家排场还不错的摊子坐了下来，二条要了两瓶啤酒，我摆了摆手说我不用，二条说不行，哪有不喝酒的道理，我就没有再推拖。不一会老板的菜都上来了，我一看好家伙，还真是大方，什么龙虾，肥肠，烧鸡之类的够我狠狠打一回牙祭了。我于是也不客气就开动起来，酒过三巡，菜过五味之后，我一把把二条拉了过来说："待会吃好了我带你去龙门，请你玩游戏！"

二条一脸费解的样子说，要玩回去玩不就得了吗！我一边低下头去吃龙虾一边说，你懂什么啊，我请你去玩PS2，我下午才得到的消息，老板昨天刚进的机子，要知道，两个人十块钱一个小时呢。要不是你请我吃饭，这辈子都不会请你去玩这个玩意！

我一抬头，就看见了二条的脸笑得像一朵花。

龙门这个名字是我取的。其实那里就是我们县城设备最好，规模最大，但是也最隐蔽的一个电子游戏机房，也是我节假日的社交活动中心。它位于县城最繁华的人民大街，却让人很难找，而且处于某些原因也一直没有挂招牌。我也是朋友把我介绍去的，我当时拐了好几个弯才到那里时吓了一跳。我说天，这个地方下次要怎么找啊，我朋友笑笑说，你看见那个绿色的门没有，你以后记着那个门就是了，这周围就这一个门的颜色是绿的。结果这招屡试不爽，后来我们就把这里叫绿门了，再后来由于我们那里的方言里绿和龙发音是一样的，我也觉得换成龙门更有气魄，有点黑社会的感觉，结果大家也就约定俗成的这么叫了。

在这之前，我只带朋友去过一次龙门。二条这个人别看平常痞里痞气的，其实这小子怕生得很，除了家里很少出去，他周围圈子的人也不是很多，数来数去也就那么几个人。我第一次带他去龙门买《鬼屋魔影4》的时候，他一看见那排场吓了一跳，然后就说赶快要走，这人多的地方实在是呆不下去。久而久之，我都被他传染了，直到现在，一到人多又杂的地方我就浑身不自在。

大概在20分钟以后，我和二条到了龙门门口，我们把车停好。二条突然说，没事吧，要知道，去游戏厅被查到要处分的！我一听这话笑得合不拢嘴，我说你小子连逃课这种事情都做出来了，还怕去什么游戏厅，反正都是只要被查到就是死路一条，管他呢，要死就死痛快点！

老板一见我来了，马上和我打了声招呼，说你今天怎么有空！我说还不是来看看索尼2（我们几个打游戏弟兄的都这么叫PS2的，因为我们那里方言说PS2很拗口）的。老板说，你小子鼻子还真灵啊。我说那是那是，老板你也是，好东西来了你也不通知我一声，还怕我不捧场不成。老板无奈地说，我还没来得及啊，昨天刚从南京进的机，一路回来都累死了，现在还没有直读都是金手指加上正版引导。我心疼哦，买了一张《DOA2》正版花了我四百，后来我又把怎么引导的步骤给搞乱了，直到两个小时前，通过去南京电话咨询才把事情弄妥当了，你说说，我哪有什么时间啊。既然你来了，你去看看吧，现在的盗版盘也不是很多，都放在那里了，要玩哪个你去挑。我说不用了，有《实况5》不，就那个了！老板说，《实况5》没有，只有《实况5最终版》。二条一听立刻说就是那个了，我嘀咕了一声说什么时候都出加强版本了。心想最近杂志买了一直没有看，真是落伍了。

二条显得很兴奋。看完了直到现在还号称"实况有史以来最佳"的开场画面以后，二条说我选中国，你选日本，如何？我心想，你小子也太不爱国了，你不是逼着我去蹂躏你不？于是我说不行，我选中国，你选日本还差不多。我心想，这下子来好好教训一下小日本！

比赛结果，我以0比2告负：柳泽敦一记头球，中村俊辅一记精彩绝伦的任意球。

直到现在，我还对这场比赛耿耿于怀，怎么着都觉得别扭。自己在次世代的第一场实况比赛，就以这种结局收关，老板一看说你小子现在水平不行了啊，能把你打成这样的人不多啊！我苦笑了一下了说，不好意思轻敌了！心里面很不是滋味，想下一局要好好玩，一下子做了对手！

再玩了一局，英格兰对法国，拼尽全力，1比1。

我开始意识到，大事不妙，今天遇到对手了！

第三局，我仗着自己对战术设定有一些了解，狠狠布置了一番，再用自己最擅长的巴西，终于2比1，赢了二条选的阿根廷，那个制胜的点球还是碰巧骗来的，本来也还是平局。

老板走了过来说，对我说你认识高手还真是不少啊。说完了直朝二条竖大拇指。

都说天外有天，人外有人。这话我信，但是当这种事情真正发生的时候我总觉得不能接受。比如我和阿超，从小就是好朋友，结果那小子成绩比我好考入省重点也就不说了，但是找的女朋友一个比一个漂亮就不得不让我嫉妒了，我觉得他也不是很风流倜傥，玉树临风，可就是有漂亮女生老是在他身边转来转去，让我百思不得其解。要知道我到现在看见了个女生，还要很费劲的去追，有的时候忙得灰头土脸的还总是追不到。而今天，我又开始对二条的所作所为感到郁闷了：都是好兄弟，他就是不给我留面子！要知道，我在这里混了也不是一天两天了，出来混，威信是很重要的，还好今天人不是很多，要不然我人就糗大了！

我抹了一把额头的汗，说："看不出来你还真有两把刷子！"

二条说，你不记得我和你说啦，在我们那一



片，我玩实况可是老大啊，怎么样，这下相信了吧！

我说接着玩吧，说完拿起一只烟，随手点上。结果才抽了一口，背后就有人把我烟头狠狠夺了过去。我在气头上正准备发作，结果回头一看顿时怔住了，只见我老娘站在我背后，一脸怒气冲冲。

老板认识我老娘，当时他正在掏钱包，可能也是怔了一下，身份证掉在了地上，我低下头一看出生年月，老板今年已经46了……

4

一直到高一结束后的放暑假，我都没敢再踏足龙门，刚放暑假不久我和老板打电话，他说你小子怎么回事，除了寒假来我这里交了个哥们，至今不见你人影。我说我敢出来吗，要知道，那件事情把我搞得够呛，今年暑假总算是太平了，学校分了班，我也终于和那个班主任说拜拜了，过几天我就去你那里看看啊。说完就挂了电话。

那次的龙门被捕事件，害得我被老娘骂得狗血淋头，要是在我身体还很单薄的初中，我估计少不了要挨打。其实我老娘一直对我很宽容，一般去个什么游戏机厅，她老人家是不会反对的，但是事情好歹分个轻重，牵扯到逃课还是带了一个同学，这种原则问题她是绝然不会放过我的。偏偏我又是个大孝子，疼老娘胜过疼自己，这几年和我老娘相依为命就更知道了亲情的可贵。看见老娘为了自己生气也很于心不忍，说实话她这十几年来没少为我这个不争气的儿子操心。有的时候我也觉得自己很无力，直到现在也没有能为她做些什么，整天只知道游手好闲，日子得过且过。在今年，老娘也46了，看着她有时候需要用染发剂来给自己发白的双鬓上色时，我总有一种说不出的辛酸。

老娘很体贴我，我以前曾说过想买个索尼2。暑假之前直读出来了，我心里有些痒痒，又和她说了一次，后来我又有点后悔了，对于她老人家这毫无疑问是一笔不小的开支。后来在一次吃午饭的时候我老娘说，我给你2000，我知道你平时压岁钱什么的有点小金库，这次你贴上，把你想买的东西买了，以后给我安分点。

我没说什么，吃了饭，我联系了一个觊觎我PS和DC已久买主，把我的PS和DC以1400的价格买了，我没敢告诉老娘听，要知道那些东西合计买了1800。一手交钱一手交货以后，已经是晚上七点了，老娘在阳台上洗衣服，我走到客厅，先打了个电话给了徐晨，问一下买机的注意事项，他推荐我买行货版SCPH—30006，说直插220伏的方便，不会怕烧机子，刚出来的型号没有翻新机，也好读日版的正版盘，还说买机了就把那张《FF Ⅹ》借我玩一个假期另外还附送一大堆盗版盘，我道了声谢后挂了电话。随后又拨通了一个号码。

"喂，是你不，徐海？"我问道。

"哦，是你小子啊，我前几天刚到家，还没来得及和你联系呢！"

"明天有空不？"

"有事？"

"陪我去一下市里，我要买索尼2，车费算我的，再请你吃午饭！"

"好的，到时联系我，你别那么客气，再见。"说完，徐海把电话挂了。



我和徐海是高一寒假在龙门认识的，我当时正在向一帮小弟表演MGS零发现通关，正当我在享受别人对我的欢呼的时候，背后传来一个声音："那条路不应该那么走，太费时间了！"我一听不禁无名火起，心想这里除了徐晨还没有谁能在MGS上能和我一较高下。于是我把手柄扔给他说，你来！结果这位同志轻飘飘地把那个难关通过了，果然，比我的方法好很多。

我一时间郁闷不已，心想我怎么就没想到那么走啊，于是就索性不玩了，呆坐到一个角落抽闷烟。

"交个朋友，我叫徐海！"徐海走到我旁边把他的右手伸向我。

我看了他一眼，觉得这个家伙还很地道，于是也把右手伸向了他。

那个下午我就在龙门闲坐着，徐海把他的GBA借我蹂躏了，而自己去玩《泪指环物语》了。那个时候那个东西还算个稀罕玩意。过了一会老板也过来了，说把你手上的东西也借来玩玩。我说那不是我的，老大。他说，你倒开始倚老卖老了，要知道，我和徐海可是认识四年之久了哦！我一听觉得蛮惊讶的，因为老板从没有说起过他，我赶紧对老板说，把徐海的情况和我说说！

徐海，性别，男，江苏省南通市海安县人，就读于西安石油大学，比我大四岁，生日血型不详。家住在县城城南司法局附近，毕业于江苏省重点高中海安县高级中学。从高一开始，他就开始在龙门和县城各大街机厅游荡。擅长的游戏不多，但是个个精通，比如他打《拳皇》曾经在一个街机厅里保持42连胜的纪录，《MGS》拿的是BIGBOSS称号，恶魔城的隐藏要素能倒背如流，同时他玩SLG的功夫几乎已经出神入化，"《火焰纹章》全系列"，《皇骑2》，《最终幻想战略版》，《泪指环物语》统统爆机。他有一次和我讲加贺昭三与松野泰己做游戏的风格差异，那种专业水平估计能去游戏学院当教授了，我听了只有点头的份，什么话都没法插得上。后来我才知道，他和我的一个远房姐姐原来在高中还是同桌，它有个堂弟就在实验中学高一10班，和我同届，世界还真的是很小！我那个远房姐姐有一次和我说他，还说徐海很腼腆，很内向，也很老实，总之是个看见了女生都脸红的男生。我听了几乎爆毙，觉得怎么也和那个游戏达人联系不起来。世上有些事情还真是奇妙。

3000，这是我和徐海在权衡了几家游戏店的价格和一番讨价还价后，最终把索尼2连带记忆卡和几张盗版盘收入怀中的价格，事实上那天没有带够钱，我还问徐海拿了一百，那笔钱我至今没有还给他，真是很对不起他。终于我也可以在家里好好玩最新最炫的游戏了。徐晨知道我回来以后很爽快地履行了诺言，那些盗版盘帮我省了好大一笔钱。那天晚上我把《鬼泣》的最高难度通了个关，第二天早上我有点困，谁知人还没有躺下，二条就来了，我说你放我一马吧，我都困死了。二条说你困你的关我何事，把索尼2让出来就行，我当时都快意识不清了，说了声好之后就倒头睡去。那天黄昏时分我才醒来，结果一看，那小子还在打实况，可能是刚才他错失了个机会而且比分落后，嘴里十分不干不净。我老娘在房外喊我俩的名字叫我们赶快去吃晚饭，从她的话我大概可以猜出二条同学午饭也没有吃，估计光顾着玩游戏了。导致我老娘以为我诱拐他人走火入魔，十分之气愤。

我说，老娘就别叫了，我们马上到。接着朝二条使了使眼色，他不情愿的放下手柄往门口走去。就在我来开房门的一霎那，他突然像想起什么事情，狠狠把我拽回房间里说，最近陈赢找你了不？我说没有啊，有事不？他说，你知道为什么文科成绩好的他要报理科班不？我说不知道，怎么了，我对这件事情也蛮奇怪的，你知道？二条一脸凝重说，我怎么会不知道，他就是冲我去的！我问为什么，二条说，你还记得陈赢追的6班那个女的不？我说知道啊，这又和你什么关系啊？二条把嘴贴到我耳边说："你不知道，其实不久前，我和她睡了一觉。后来也不知怎么的，陈赢知道了，我现在

几乎和他闹翻了，你说，不就一个女人吗，他又没追到和我拽个什么啊！”

5

从我们上一届开始，江苏的“3+X”高考制度废除了，取而代之的是“3+2”，说白了就是回到了过去的文科理科。这对于一些“全能选手”自然是很不爽，但对我来讲却是个天大的福音。我的成绩偏科得很厉害：如果高考只考文史类，我会从现在开始就开始睡大觉等着高考，如果只考数理化，我估计这辈子都和大学无缘了。高一的时候我物理和化学曾拿过18和27的“高分”，让老师为之瞠目！当然，这个和数学的1分比起来，这就不算上什么了，我高一那个数学老师是刚从南师大毕业的，正当朝气蓬勃的他准备准在工作单位上大干一场时却遇见了我这样的一个学生，真是天大的不幸！我估计那个伟大的1分，对他的打击比他的女朋友红杏出墙还要大。因为，这件事以后他从此放弃了对我的数学知识的熏陶和培养，而我估计像他那种脓包，女朋友红杏出墙了估计还会做些挽留措施的。现在我上了大学，更加深刻地了解到：对于刚刚走上工作岗位的大学生来说，对其事业的打击是要不得的，毕竟大家没见过什么世面，不知道怎么去面对事业的挫折，搞不好会弄得人家对事业丧失信心。这句话在那位老师身上果然得到应验，过来以后，我女朋友曾和我说那个老师已经辞职下海经商了，我当时说，那样也好，老呆在学校里能赚个什么钱！也不知道他是不是受了我的打击，如果是的话，将来他赚了钱还要感谢我呢。“我还真是功德无量！”我这样想到。

在我周围玩得比较好的弟兄里，我是惟一一个报文科班的，当然了，人各有志，这个东西不好强求。那天以后，我也搞懂陈赢班长为什么要报理科班了，虽然感到可笑，但是也感到很难过，他也太不理智了，“为了和别人争风吃醋”这算个什么狗屁理由！由此可见，这小子的自知之明还有待加强。

对于陈赢，我实在是不想说太多，因为我从内心里为他感到惋惜。他也为他的不理智举动付出了代价：第一次高考，他考得不好，最后复读，后来再考又考得不好，于是干脆不上了，说是要去当厨师。暑假的时候我曾经想劝过他，可是还没有聊几句，就冲我大喊大叫，仿佛我是他的八辈子冤家。这些年他整个人都变了，变得很喜怒无常。但是我还是给了他最后的尊重，那就是尊重他对人生的选择，我相信他会过得更好一些，上大学也不是惟一的道路。他毕竟做了我一年的班长，五年的朋友，大家交往一场也不容易，我还是很珍惜这段友情的，尽管我以后只能去回忆这一切了！

高二，是个多事之秋，由于二条不在我们班上了，我在班上失去了可以交心的朋友，班主任是个很严厉的老师，我也只能好好学习，因为我也开始为自己的将来考虑考虑了，高二上半学期我的成绩进步了不少，可是我的人却不怎么开心。年底，二条买了个电脑，还约我去他家里玩，我没有去，因为那段时间心很烦，也不知道为什么，开始变得自闭起来。我还没有意识到自己的心里面开始有点问题了，只是以为这是普通的心情压抑，谁知道，这一压抑就一直压抑到现在。

阿超了解了我的情况，也曾经劝过我好几次，说叫我想开一点，一切都会好起来的。我说我心里也不想这样，要知道，以前小学的时候被老师骂了，总是我笑你哭，到头还是我来安慰你呢，现在风水轮流转，轮到你来安慰我了，其实我很好，你不要担心！阿超说，你放个屁，你很好？！你很好，去药店买那么多安眠药做什么！我顿时没了语言。

下半学期，我们又分班了，这次分得更细一点，连具体科目都分出来了。我报了政史班，二条和陈赢都报的物化班而且又分在了一个班。由于我们两个班级离得比较远，我也很久没有找二条了。而那件事情之后陈赢就一口咬定我和二条是一伙的，愣是不理我了。我也没什么好说的，世界上有些事情本来就解释不清楚。

新的班级，新的老师，一切都让我不是很适应，新来的班主任在学校的外号叫肉包，对我们管得也松，于是大家又开始变得懒散起来。有一天，我在晚自习下课的时候，看见桌子后面有一份《体坛周报》，于是随手拿了过来看，过了一会有个人在背后点我的肩膀，我回头一看，是个女生，她向我示意那份报纸是她的，我很郁闷，心想女生还爱看这个东西，真的是很奇怪的事情。

“我有件事情想麻烦一下你。”她对我讲。

“但说无妨。”

那个女生有点不好意思，支支吾吾了半天，脸红得要命，我说你再不说我吃晚饭去了啊。那女生一听急了，立马拉住我说：“听说，你和二班有个人处得很好……”

我承认，靠弟兄混饭吃不是什么好事，靠女人混饭吃就更不是好事，又靠弟兄又靠女人混饭吃的家伙就应该拉出去活埋了。不过，我那时实在是拒绝不了这个诱惑，那个女生是我们班上的数学课代表小水，她暗恋二条已经很久了。这本来无可厚非，二条那小子英俊潇洒，相貌堂堂，被一个个女生看上实在普通得不能再普通的事。可是不知怎么的，我当时就动了点小邪念，我想，你既然有求于我，我何不利用利用你，大家各取所需嘛！于是我以培养她和二条的共同语言为理由，叫她帮我买了半年左右的《体坛周报》，外加所有游戏杂志，另外还有数不清的早、中、晚饭，还有考试帮忙作弊，作业借给我抄袭等等。这种情况一直维持到高三，二条有了女朋友为止，小水当时看得出来蛮伤心的，我也有了点悔意，后来真真正正和小水成了好朋友。不过我不知道她是先天有抑郁症，还是有意报复我，最后她把她的性格传染给了我，渐渐的改变了我很多对事物的看法，我变得很悲观，精神好几次几乎崩溃，我在高三的四次轻生几乎都拜她所赐！但是我并不恨她，因为她也让我知道了除了亲情之外，爱情也是一个很好的东西，而之前，由于家庭的原因，我是不相信那个东西的。高中时候私生活很混乱，和女人的交往也只停留表面上，大家逢场作戏罢了。后来通过她，我开始了解到，一段单纯的爱情对自己的成长是多么的重要！我现在的女朋友，我原本是没有勇气去追求她的，她在我们班上很优秀，我和她一直到高考之前都接触不多，也不敢有太多的接触。因为我总是认为那些好学生永远和老师是一伙的，而我们这种人是老师的眼中钉肉中刺，所以我们当然也是那些好学生的敌人。社会虽说人人平等，可总是有很多事情让别人带着有色眼镜看你。当现在，我和女友在一起享受幸福的时候，我总会想起那个让我相信爱情的人！谢谢你———小水！

“告诉你个事情，你知道我为什么喜欢他不？”小水高考之后发信息给我说。

“不知道”

“我以前有一个男朋友，和他很像，初中时候的，我们从小就在一起了。”

“那么他人呢，现在在哪里？”我问道。

“高一那一年死了，白血病……”

“节哀顺变，我也不好说什么……真的，对不起，我从来帮不了别人什么，我，你，还有大家。”

“我知道这些年我一直在欺骗自己，可是我也不知道自己怎么了，就老是情不自禁，我很傻是吧。”

“没有，我知道你是一个很好的女孩子，尽管说实话，就人生本身而言，交了你这样的一个人是一种不幸。”

“能原谅我不？”

“可以，只是奉劝你一句，做人好自为之！”

她没有再回我的短信。

上个学期的一天夜里，我从噩梦中惊醒，突然想起来，自从高考之后就再没有联系过小水了，于是我就给她去了电话，结果才发现，她的号码早就停机了……

6

高二的暑假只有一个月的时间，很短很短。八月初我们就开学了，因为高考将至，大家都开始考虑将来的去向，班上的学习气氛也变得很浓，这让我觉得很不可思议。因为大家的本性都在那里，你要好好学习，早到哪里去了呢？班上新来个数学老师可是老是记不住大家的名字，不过我们都不介意，都到这个时候了谁还去在意这个。只不过我以前养成了一个很好的习惯：每当上课睡着时，老师一叫我的名字我总会条件反射地站起来，可现在上数学课，我要慢慢学会去适应那个像黑猫警长的家伙喊46号的时候，我再条件反射的去做相同的动作了。

刚开学后不久后的一个晚自习，很多人没有来，有个女生坐到了我后面，我回头一看，原来是班上的团支书，一个在我眼里成绩不错，面容姣好，但是有点心高气傲的女孩子。

“听说，你对游戏和电子产品懂得蛮多的。”她问我。

“呵呵，哪里哪里。我懂那些东西的程度，远不如你懂书本上那些了然无味的死知识呢！”

这句话成为了我和她相互认识的开场白，之前和她好像除了一起回答问题之外，还没有说过话，现在想起来我当时真的有点刻薄。

“剩下一年就毕业了，考虑过将来不？”她又问

“想当个教师吧。”我那时还是很傻。

“切”那个女生冷笑了一声，“你呀，不是我说你，你看看你的样子像个当教师的人不？”说完她就不再理我，去背极限和求导公式去了。

同样是一句刻薄的话，不同的是它摆明了不给我面子。说实话我当时要不是念着她是个女的我早就扁她一顿了。

两年后的一天，我又把这件事情告诉了她。她一脸的委屈说："我哪有那么说啊，你肯定是撒谎！"我说我撒谎的话就是小狗！她于是红着脸低下头说，我这人很冲，你又不是不知道，不要和我翻旧帐了好不？说完给了我一个大大的拥抱，我轻轻地亲吻了她的额头。

由于初三休过一年学，阿超比我早一年毕了业，临走之前，他请我大吃了一顿，顺便还把"嫂子"带上了。我说你那么兴师动众的干嘛？！你老婆又不在县城住，还大老远叫来，没事儿，我不就是再挨一年苦吗，你不就是去省会上个大学嘛，又不是去伊拉克打仗，闹得跟永别似的！

阿超说，老弟你怎么想是你的事情，我这个做兄长的要尽我的义务！我心想这小子的虚荣心是越来越重了，这几年还真把我当弟弟了。我也懒得反驳，这都怪爸妈不好，谁叫他生得比我早呢。

那一晚我们聊了不少，阿超喝得有点多，于是开始信誓旦旦的和他老婆说了一大堆天长地久的肉麻话，我当时就对那些他自己半醉不醒时说的胡话持怀疑态度。果然他俩过了一年之后就分开了，他没过多久又换了个，我想他倒是忘得蛮快的，这也是本事啊！

我曾经就这件事情问过小水。小水说：他是他，你是你，人家数学可以考130，你不能，你只能考30；人家可以上省重点，你上不了，你差一点连市重点都没有上；人家可以从卡里提一万块钱，你没有钱可以提，因为你家里人好几个月的工资都不到那么多；人家可以随心所欲地做他想做事情，可是你有很多丢不下的东西和情感上的羁绊，所以你只能痛苦的走下去；可是，他不会去珍惜，你却要学着去珍惜，珍惜每一件属于自己的东西，过去的亲人，现在的朋友，将来的爱人！要知道，从小到大都在失去东西的你，已经只剩下了一副躯壳！再不去珍惜，你会变得一无所有，你的人生就会毫无意义！

高三第一个学期年底，我大病一场，我生来就继承了老娘的那幅破身子骨，身体可谓是大病三六九，小病天天有。病好了以后，我找到了二条。

我说："完了。"

二条说怎么了啊，我的弟兄？

我说，我感觉自己大限将至了，人生最后一段时间，我要好好麻醉麻醉自己！

"你想怎么样，说实话，这个大学，我也不想上了，这高三简直比坐牢还难受！"

"还有几天一模？"我问二条。

"46天"二条撇了撇嘴说。

"该死！该死的一模！该死的高三！该死的学校！该死的人生！"我不知道从哪里来的一团火，把脚边的一个可乐罐狠狠地踢得老远。

"向老师打假条吧，学校好像从一模倒计时50天开始，就可以不上晚自习了！"二条说，"这四天班上走了不少人呢，晚自习蛮冷清的，大家有很多都放弃了，我也不想待，待着难受！"

我点了点头，说："好的，下午把这个事情办了，晚上龙门不见不散！"

"不用了，去我家吧"二条摇了摇头说，"好久你不找我，我都忘和你说了，我两个月之前买了个索尼2，晚上我家里人回来得晚，你去玩一会，没事的，顺便还可以留你吃顿饭！"

7

"徐海：见信快乐！

时间很快，我记得刚刚认识你的时候我还是个高一新生，现在我都快毕业了！高中三年比我预想要快一些，可能是我也老了吧，做一些事情也力不从心了，包括对你们这些老朋友的思念。

先恭喜终于把四级给过了，你小子也不容易啊，屡战屡败，屡败屡战的勇气不是谁都能有的。这给你找工作也算是添加了一个分量还不错的砝码吧。你弟弟的成绩一直都很好，你就放心吧。

你说你已经开始在实习了，这是一件好事情，社会竞争激烈，能找个好工作是个不容易的事情。你要好好珍惜这次的机会！你现在好像还没有女朋友啊，这可不行，以前在上学的时候也不找个，真不知道你小子怎么想的！现在事业也稳定了要考虑考虑家庭的问题了，你说是不，游戏也不能打一辈子啊，你也可以找个会打游戏的嘛！

你上次问我报考的问题，我现在差不多已经决定了，你不准备留在江苏了，我准备去北方。京津塘地区会是个不错的选择，当然这还是个计划，我知道，外省的学校都很难上的。而且，我也不做什么教师了，永远不做了，我准备去学个经济类专业。我也知道这个决定很艰难，要知道我的身体不好，连南通地区都没有出去过。一下子去这么远，家里人肯定舍不得，但是舍不得又有什么用？从小到大，舍不得三个字已经让我背负了太多多，现在我已经受够了这份生命中难以承受之轻！我只是想找一个陌生的地方，一个没有人知道我的地方，重新开始我的生活。我知道这么做的我更像是一个生活的懦夫，一个命运的逃兵，可是我没有办法，我有很多东西留在这里，很多很多伤心的东西！我很怀念童年时那个开朗的自己，可是我知道，我再也回不到以前了，成长的代价是如此的高昂，这是我始料未及的，我也不想自己安慰自己什么，我知道，那也是自欺欺人，我的人生是我自己经营的，这正如一家公司，经营不善就会倒闭，我今天这个局面也是我一手造成的：我本有机会能在小学升学时考个省重点，可是在我最擅长的作文上马失前蹄，结果你没有能成为我的学长。进了中学，我没有重新振作，而是跟着一帮不要学习的人，自甘堕落。但同时我也很庆幸，那样也使我变得很早熟，所以我不后悔！我学了许多在学校学不到的东西，交了很多像你这样在学校里交不了的朋友。而这些都是我一生的财富，谢谢你们，我爱你们！

要走了，对这个县城倒开始怀念起来，是啊，这毕竟是生我养我的地方，是我的根。对这里的一切，我总有一份特殊的感情。

不用回信了，这是我高中最后的一封信了。高中的第一封信是高一开运动会时，写了骂人的，里面全是脏话。想想现在的自己，真的觉得时间太过无情：狠狠地伤害了你，却一点痕迹也不会留下。最后一封信写得这么伤感，对我也真是个绝妙的讽刺！

祝：一切好！"

04年的冬末春初，在和二条一起堕落的同时，我开始尝试着和死亡进行直接对话，想来想去，放瓦斯和是安眠药是自己能接受的方式。可是没多久，这里的基础设施更新，一下子就变了管道煤气，我只会放瓦斯罐气，管道怎么弄，我还真的不会，我也不敢问家里人，毕竟自己心虚啊。这样，也就只能吃安眠药了。

我到二条家的时候，他正好用微波炉热好饭菜，看见我来了他赶紧说来吃吧，今天可是大鱼大肉！

我说我没胃口，说完就到房间里找游戏打。

"我说二条啊，我问你个问题？你说如果明天早上你小子就要挂了，今天晚上你会玩个什么游戏阿？"我问道。

"要是那样啊，我就不玩了。越玩就越想玩，明天早上死的就更痛苦，人啊，要走也要走得一了百了，无牵无挂，我就想好好睡个觉，这该死的高中就没有让我睡个安稳觉！"二条一边猛吃饭一边说道。

"我说，二条啊，我怎么到今天才发现，你小子真他妈是个天才！"

"靠，"二条饭已经吃完了，"我到今天也才知道你真是个蠢才！这么简单的问题都搞不懂，人生都被你复杂化了！"

"来挑一局实况怎么样，让你看看我最近刚刚修炼完毕的盘带组合技——风花雪月！"

"行啊，也让你见识见识我最近刚刚学成出关的假射技术——兰梅菊竹。"

我一听差点晕倒我说，你小子打麻将啊！

……

清晨时分，我起床刷了牙，洗了脸之后，心想老娘怎么那么慢吞吞的啊，于是跑到老娘房前正准备敲门，只见老娘睡眼惺忪地走了出来，一看见我吓了一跳。我说你今天这么慢啊，再不做早饭我就要迟到了。我老娘一脸迥异说，才五点半呢，你今天哪根筋搭错了啊，平常我要叫你叫半个小时你还不一定能起呢。我抬头一看表，果然如此。

吃早饭的时候，老娘问我："还有几天二模？"

我说好像还有46天吧。

"加油干，前几天班主任还打电话给我了，说你现在还没到无可救药的地步，在最后，你要再努力一把。"老娘狠狠拍了拍我肩膀说。

我说知道了，我肯定会考个让你还算满意的分数的！

"你放心，妈妈在苏州有个不错的朋友有关系，到时给你安排个大学不算问题的。"妈妈小声对我说道。

我没说什么，只是轻轻地下了头，默默喝粥。老娘问我是不是不舒服？我说没有你就放心吧，老娘于是帮我准备衣服去了。

他不知道，我当时忍眼泪忍了很久很久，我不知道我还要对我老娘瞒多久，如果他知道我要去那么远的地方，她是死都不会愿意的。

到了学校，我找到二条说，听好了，从现在开始我和你绝交！从现在开始到高考结束，你小子不要来找我，最好是别在我眼前出现，我看见你就烦！

8

二模可能也因为是有一些运气成分，我大获全胜。老娘很高兴，家里的电话去电显示上也越来越多地出现以0512为开头的号码。我说老娘你急个什么啊，还没高考呢。谁知道我老娘狠狠说了我

一通，最后连未雨绸缪这样的成语都搬出来了，让我吃惊不已。看来这几年，她这个土包子受我的影响也还蛮大的！

早读课，班主任出人意料地没带讲义，而是走上讲台，慷慨激昂地说道："同学们，看看后面的倒计时吧！再有46天，你们将走完高中生活，这几年的生活大家都走过来了，不，应该是挺过来，熬过来了。我知道高中很苦，老师也是过来之人，希望你们明白，老师对你们的要求虽然严格，但动机是为了你们好。你们理解也好，嫉恨也罢，我都不会放在心上的。大家好好努力吧，高考就在眼前，你们经过十几年的寒窗苦读，就是为了将其踏在你的脚下！记住，永远不要轻言放弃，你不只是为了你一个人在考试，你也在是为了别人，为了你的懂你的亲人；疼你的朋友，当然对于有些男女同学而言，还有爱你们的人。我就不多说了，大家保重，高中最后的46天，要让自己愉快一点，我既是你们的师长，也是你们的好朋友，你们开心了，我也就开心了。"

语毕，全班，欢呼成一片！高三9班洋溢在一片欢喜之中，可是我的眼泪终于不争气地流了下来……

2004年6月5日晚上，在县城人民医院，老娘拉着我的手，哭得不成人形：你怎么这么倒霉，一遇到重大考试就老身体不适！还有46个小时高考，你怎么就病倒了？

我当时发着40度的高烧，迷迷糊糊地说放心，儿子就是死在考场上也会去考的！

我老娘说："我说归说，你还是等明年吧。我也舍不得你去受这份苦，我也知道你难受啊！"

我费力地睁开双眼，看了看眼前的母亲，轻轻地说："我知道，一直以来，我都很没用，和别的孩子比起来，我总是低人一等，我好吃懒做，不知上进为何物，让你脸上没有什么光彩。我也不是笨蛋，我看在眼里，记在心上，我也很难过。我是个低调的人，没你那么好胜，老是把你看得很重的东西，看得很轻很轻。可是我爱你，妈妈，我真的很爱你！所以为了你，为了你的将来过的好一点，我会拿我的命赌一次博！相信我吧，妈妈！天无绝人之路，一切都会好起来的！"

说完这些话我就失去了意识，失去意识之前我隐隐约约听见了母亲的哭声，但是和平时不同，我听得出来她哭得很高兴！

"所有的考生请注意，所有的考生请注意，考试已经结束，请把随身携带的物品带离考场，请把随身携带物品带离考场……"

我望了望手表"下午16点30分"，2004年6月10日16点40分。

一切终于告一段落，我做了七年的噩梦，醒了！

这是我第一次没有对命运屈服，我就着这样沉默地反抗了他！

从考场出来之后我脚底突然一软，这才发现，我的额头上全是黄豆大的汗水——我还顶着39度的烧！

"有的时候想想，还真得蛮舍不得那个破高中！"暑假，二条在我家蹭吃蹭喝。

"说实话，学了不少东西呢，单纯是和你，上这个高中就值了。只是老子很是不甘心，高考居然败给你了，让老子我很费解呢！"我说世界之大，无奇不有，老子还以为萨达姆会和美国佬来场斯大林格勒保卫战的翻版呢，结果那大爷竟然在地洞被抓了，连那把黄金AK—47也被缴了，你说还有什么事情不可能的！

"我问你，去哪里上学啊？我去南京！"二条说。

我看见老娘在看着我，我随口说了一句："不知道，到时再说吧。"

二条说："你早点决定啊，老大，这个报志愿的事情不是儿戏阿！"

"你知不知道，我帮你找关系有多辛苦！你说不去就不去，你要怎么样啊，老大的人了，怎么还不懂事！"

报志愿前一天，我终于和我老娘说了我的想法，结果可想而知，又被挨了一顿骂。

我没说什么，回房间去了。那天我没有睡觉，大概七点左右，我从房间走了出来，来到老娘的房间，仔细一听，她老人家还在睡觉。我喝了一杯水，穿好衣服，关好门，骑上车往学校驶去……

"不好意思，妈妈，你来晚了，我刚刚把志愿报好，你也真是不巧，就晚了46秒！"

"你给我改回来！"

我摇了摇头！

"你到底该还是不改！"老娘的脸色开始变了。

"你改还是不改！"老娘生气了，真的生气了！

"难道你还不懂吗？妈妈！"

"我不和你多说，你给我改回来，哪怕你嫉恨我，我也要让你改，我是为了你好啊，我的儿子……"说完妈妈走过来狠狠把我往办公室里拽。

不知道为什么，突然间，我感觉到有一句话在往上涌，终于，我甩开母亲的手，大声地说："妈妈，如果你真的为了我好，你就应该放我走，我不是小孩子了！我知道我在做什么，我不喜欢别人给我设计好我的人生，我喜欢自己去追求自己的生活，还记得我打游戏老打不过去的时候嘛，你总是对我说要知难而上，不要轻言放弃。可是当我今天踏踏实实在做一切时候，你为什么阻止我呢，我知道人生不会重来，没有什么后悔药可以吃，可是我不会后悔，一辈子都不会后悔的，你总说你很爱我，既然你那么爱我，为什么就不能给我最起码的尊重呢！"

沉默……

"跟我回家！"母亲甩下这句话，独自走了。

又一个清晨，母亲叫醒了我。

我当时很害怕，因为那天是可以修改志愿的最后一天。

"今天就开始准备吧。"母亲和我说。

"准备什么啊？"我问。

"多好的一个家啊，虽然人员不齐，但是很温馨很和睦，可是再过一个多月我心爱的儿子就要走了，我要学着适应阿，你在北方也要注意身体，别让我担心！"

我眼睛又开始湿了，妈妈一把抱住了我说："走吧，早知道有这个结局，我也可以少操点心，好不容易把你拉扯这么大，最后还是留不住你……"

9

上午的课下得很晚，到了宿舍的时候，几个人都已经回来了，老大问我说今天有什么任务不？我说没有，今天很闲的。

二条给我发信息说，你小子最近有没有什么好游戏在玩啊，给我介绍一点阿，我回信息说，丫的别猴急，有空上网和你慢慢聊！

吃完了午饭，我躺在床上，计划下午该复习的任务，接着收到了女友发信息对我讲，周六要拉我去中关村买MP3，这周的私人空间看来又没有了。

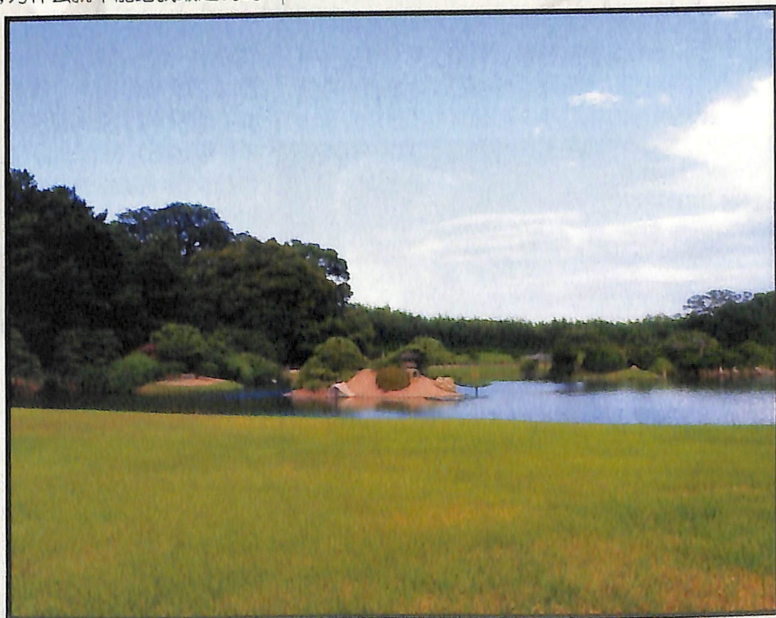
我躺在松软的枕头上，望着窗外的朵朵浮云，窗外清风徐来，感觉煞是爽快。渐渐的我睡意袭来。那一瞬间，我想到了昨天给我打电话的徐海，想起了刚刚给我发信息的二条和女友，想起了阿超，想起了小水，想起了徐晨，想起了很多很多的人，他们离我曾经是那么的近，而现在我们隔的真的好远好远……

我没能睡着，也不知到是谁把收音机打开了，里面断断续续传来声音：

"各位听众朋友中午好，这里是FM97.4北京音乐广播，午后的时光是否让你感到一丝疲倦，下面让我们来听一首《再见》来自张震岳……

我怕我没有机会，跟你说一声再见。
因为也许就再也见不到你。
明天我要离开，熟悉的地方和你，
要分离，我眼泪就掉下去。
我会牢牢记住你的脸，我会珍惜你给的思念，
这些日子在我心中永远都不会抹去！
我不能答应你，我是否会再回来，
不回头，不回头地走下去。"
……

那个中午，晴空万里，万籁俱寂。我望着窗外的天空，在不经意间，流下了几滴忧伤的眼泪……





撼天之道系列之五

人间凶器论拳击

圣经上说，世上的一切是由上帝于六天之内完成的。第一天，上帝先创造出了万物所景仰的光明，后来的几天又陆续创造了天空、大地、与海洋。在第六天，上帝创了亚当和夏娃，身为万物之灵的人类的出现，使苍茫世间不再孤寂。

不过，让上帝感到遗憾的是，与世间万物相比，他所创造的这两个人类的祖先实在太过弱小，一旦遇到危险，既没有飞鸟的翅膀来逃生，也没有野兽的爪牙来搏斗，以至于两人根本无法自保。当然，上帝是仁慈的，不会任人类自生自灭。所以，在第六天的夜晚，他悄悄地为亚当创造出了——拳头……

■ 绯寒

拳——自古以来一直被人们认为是勇气与力量的象征，也是各种武道公认的、最基础的搏击技术之一。众多武道流派更是以拳作为自己流派的名称，如八极拳、太极拳等……不过，虽然是以拳命名，但各个流派的招式并非完全以拳作为主要的攻击手段，而大都是把拳作为最基础的攻击方法，在其基础之上所拓展出其他的技术。不过，在各种武道的搏击技术中，拳法都占有着非常高的比重。因此，拳法又被称做“武学之根基”。

在当今武学界，各流派拳法种类众多且各不相同，但是却很少有完全以其作为攻击手段的武道。而在下文中要向大家所介绍的，绝对是一种可以将拳法发挥得淋漓尽致的格斗技巧，没错。这种技术的攻击手段就是拳头，而且只有拳头。也许你在某些体育节目或者影视作品中会经常见到它。在世界范围内，你可以称它为：“BOXING”，而中文将其译为“拳击”，俗称“西洋拳”。

作为西方搏击艺术的代表，拳击很早就被西方文学和影视作品所采用，其独特的韵味更是包含着西方人对勇气和坚强的特殊理解。如果说中国武术是东方武学之神韵，那拳击绝对可以称得上是西方搏击的精髓。在早前的中国功夫影片中，西洋搏击高手们基本都是以拳击手的形象出



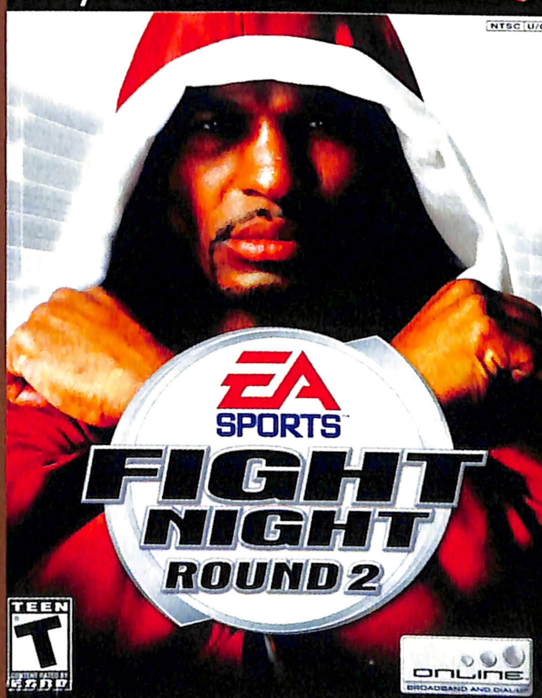
现(当然，也包括像俄国大力士等肌肉男)，所以从这点上不难看出，东方人对西方搏击文化的理解，最初都是由拳击所开始的。

众所周知，一部《第一滴血》，使无数中国观众认识了史泰龙，这位身高只有1米63的性格男子以其出色的演技和健美的身材完美地诠释了兰博这个传奇英雄的形象，从而也使自己跻身国际巨星的行列。但是史泰龙真正的成名作却并非是《第一滴血》，而是上映于1976年的美国拳击题材影片《洛奇》。影片讲述了由史泰龙所扮演的拳击手洛奇，凭借自己对拳击运动的热爱以及百折不挠的精神，从平凡走向成功的故事。虽然整个故事仍然走的是传统励志路线，但是却取得了空前的成功。影片上映后便在世界范围内引起了强烈的反响，主人公那种奋发向上、永不言败的精神，更是激励了一代美国青年。而影片中所表现出的那种坚韧与向上、百折而不挠的精神，正是拳击运动所追求的真谛。

拳术在游戏中同样占有举足轻重的地位，无论是FC时代的《功夫》，还是登陆次时代后的《VR战士》，只要是格斗游戏(《功夫》姑且归做格斗游戏吧……)操纵按键就决不会离开“拳”与“腿”，因而从中可以看出拳术在格斗游戏中的重要性。其实不止是格斗游戏，很多ACT，甚至是战棋游戏中都包含着众多的拳法。(啥？你不不信S·RPG中有拳法？多蒙的石破天惊拳不是吗？哎哟……谁……谁丢我……)试想想，哪个从街机清版过关游戏走过来的玩家不是靠主角一双铁拳杀到关底的？

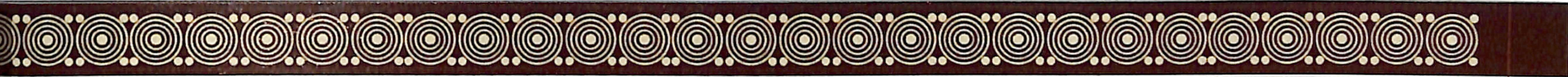
OK，有些扯远了，其实单纯以拳击为题材的游戏也早已屡见不鲜，例如当年PS时代的《一步神拳》、DC时代的《大头拳击》、GBA版的《明日之丈》以及次时代的《拳击之夜》等等……这些经典的拳击游戏早已深入人心。

不过，在众多游戏当中，如果提起最早以拳击作为格斗技巧的游戏角色，你会想到谁？《铁拳》中的史蒂夫·福克斯？《KOF》中的哈维·D？还是……NO！NO！NO！这些都不够资格，其实若论最早也是最深入人心的拳击角色，从上世纪

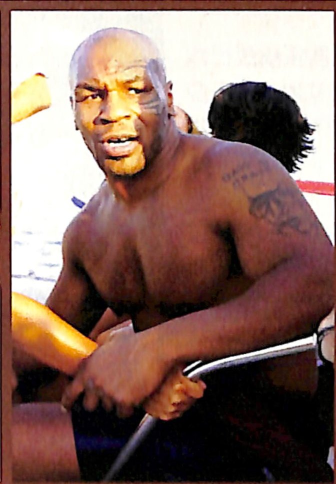


80年代走过的玩家都应给非常清楚他的名字。没错，那就是在格斗元祖《街霸》中作为中BOSS登场的美国硬派拳王——迈克·拜森。

作为诞生于早期格斗游戏中的BOSS级角色，拳王迈克·拜森与西班牙铁面鹰爪男巴洛克、泰拳帝王沙盖特以及最终BOSS维加在当时被统称为“四大天王”。而因为当时由于游戏信息的闭塞，全国各个地方对游戏人物的“俗称”也各不相同，可谓千奇百怪。但是惟独拜森却是个例外，关于他的名称无外乎“拳王”、“泰森”之类，其实原因很简单，就是因为拜森自身所使用的格斗技巧给人非常深刻的印象，见到那身行头、那副拳套，自然就会联想到拳击。而另外一个原因，也就是因为拜森与其原形——世界职业拳王迈克·泰森的长相实在过于相似，同样野蛮的技巧，同样狰狞的相貌，(汗……)以至于拜森经常被玩家误以为就是泰森。







时，拜森大人自然以强者的身分加入到了Capcom的阵营当中，而在玩家之中，拜森也一直有着不低的使用率。而这位扬眉吐气后的肌肉猛男也以自己威猛的拳头证明着其拳王的美誉并非浪得虚名。

然而，看如今格斗界已经是新作如潮，从1987年最初代发售至今，“《街霸》系列”也已经走过了风风雨雨的十九个年头，在系列最新几作中，玩家们也都没有再见到有拳王拜森的影子……就连其原形——昔日的拳坛霸主泰森也在原本希望借机复出的比赛中被无名选手所击败而宣布退役……一切的一切，不得不使人慨叹光阴匆匆、英雄迟暮……不过，Capcom为我们所塑造的这位经典的拳王形象却永远不会被任何游戏角色所取代，因为我们明白，拜森所代表的不仅仅是一个游戏角色，更重要的是，他曾代表了一个厂商的辉煌，代表了一个时代的记忆……

既然当了四天王的排头兵，拜森的实力自然也不含糊，光摆POSE就能用肌肉撑破上衣的拳王大人绝对威风八面。超重量级的攻击力以及超高的致晕率使他成为了当时很多玩家难以逾越的一座大山，每每将即将通关在望的玩家们杀得丢盔弃甲、狼狈不堪。时光飞逝……转眼间“《街霸》系列”进入了ZERO时代，而由于风格开始向卡通化靠拢，所以Capcom在游戏系统和打击感上都做了比较大的改变。虽然已经不再是四天王之一，但转变后的拜森却依然威猛无比，蓄力型的攻击手段使其非常适合防守反击。后来，当Capcom与SNK两大格斗厂商进行梦幻对决之

当然，抛开游戏角色不谈，真正的拳击运动是一门集运动、武道、防身术与文化于一体的多元搏击技巧。但是，由于对拳击技术不了解的原因，大多数人会单纯地认为拳击的攻击手段过于单一而在实战中会显得十分吃亏，其实则不然。一名优秀的拳手在实战当中除了要有精湛的拳术之外，更多则会利用自己灵活的步法转变与战术运用和对手进行对抗。而与其他武道相比，拳击最大的优势就在于主要的攻击手段全部来自于人类最灵活的上肢——也就是双手之上，将其凶狠而迅猛的拳法利用在人与生俱来的优势之中，这一点，是其他任何武道所无法比拟的。正因为如此，所以一名优秀的拳手所练就的双拳已经不仅仅局限于人类所必需的劳动器官，而是一对已经可以对抗任何危险的武器，当然，对对手来说，这对拳头也存在着绝对的危险。

它就犹如上帝在第六天夜里所创造、并且允许亚当带到人间的——那一对无坚不摧的凶器。

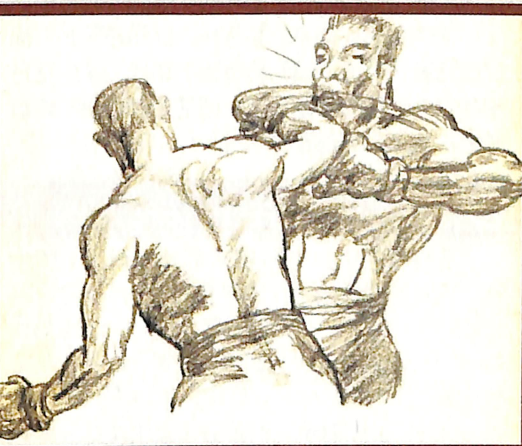


一、关于拳击的起源

说到这里不得不承认，现代人已经很难寻求拳击起源的真实年代了。因为自从人类学会了直立行走、解放了上肢之后，双手成为了人类最引以为荣的骄傲，也就自然成为了人类最原始的武器。在与自然界的对抗中，人类逐渐懂得了以拳头来争取生存的权利。于是，最原始也是最初形态的拳击由此诞生。不过，与其说当时的拳击是一种武道，倒不如说它是一种求生的技能，一种源自于人类本能的格斗技术。

若寻求最早有历史记载的拳击运动，要追溯到公元前40世纪。当时，在幼发拉底和底格里斯两河流域就发现了有关于拳击运动的历史记载。而后，人们在埃及进行考古工作时也发现了当时古埃及人用来描述拳击绷带的甲骨文，因此，现代考古专家也都一致将埃及视作古代拳击运动的发源地。

约公元前17世纪，拳击运动经过地中海的克里克岛传播到了充满神话色彩的传奇古城——希腊。后随着历史的演进，拳击——这项充满力量与勇气的运动，渐渐在这块大陆上盛行起来……

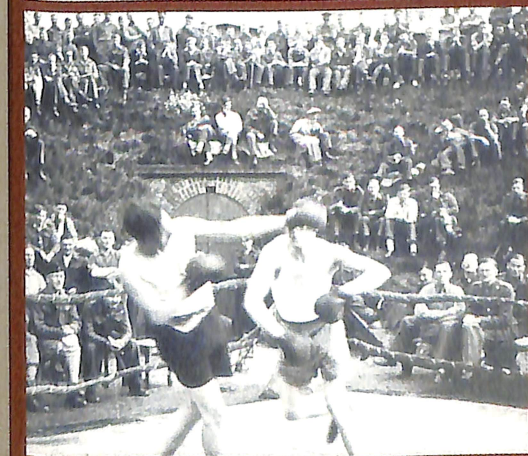


二、关于拳击的发展

古代拳击运动

正如上文所述，拳击刚刚诞生之时，只是作为一种人类赖以求生的生存技术而存在的，但若真正将其视作运动比赛，那还是在公元前688年第23届古奥运会上。

当时，拳击第一次被正式列为竞赛项目，但是无论从比赛规则和形式上来看，当时的拳击运动和现代拳击运动都有着天差地别。由于没有专用比赛场地，当时的比赛是在竞技场的空地上所举行。双方除了遮掩住下体之外，没有任何衣物和护具，而且拳头上也只绑着绷带，并没有拳击手套，在规则上，参赛拳手是不分重量级的，除了使用拳头外，还允许使用腿法和摔投技，不过禁止击打腰部以下位置，所以拳手们主要的攻击部位还是对方的头部。

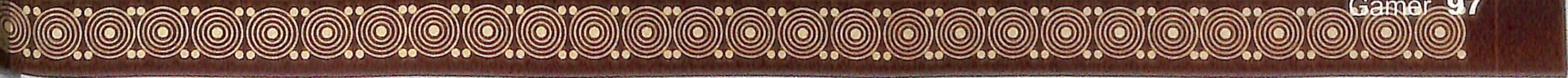




另外，当时的比赛并没有回合制的概念，所以胜利的手段就是使对方弃权或者将其重创导致比赛无法继续进行。由于当时的拳手们的胜利信念十分执着，都不肯轻易认输，以至于曾经出现过一场比赛打了整整两天的情况！（汗）

拳击作为一种搏击运动，在古代各文明古国开始盛行，但是由于当时的比赛体系还不完整，经常发生流血事件，而当时的统治者也意识到一旦平民学会了这种搏击技巧，将会威胁到自己的统治。所以在公元404年，罗马皇帝赫诺拉斯禁止了一切有关于拳击运动的活动，在此之后的1200多年中，拳击运动逐渐销声匿迹。

但经过了12个世纪的沉寂之后，拳击运动又慢慢开始复苏，同时也开始了在人类体育史上的漫长征程。



现代拳击运动

时光如梭，自从公元404年，罗马皇帝赫诺拉斯下令禁止拳击运动的1200年后，现代拳击运动的萌芽已经开始在16世纪的英国悄无声息地慢慢生长。但是当时的拳击还只是一种毫无技术的打架技巧。这种情况一直持续到十八世纪上半叶。而真正意义上的近代拳击运动的提出者，是有着近代拳击运动之父的英国人詹姆斯·菲葛。

詹姆斯·菲葛于1743年第一次提出了以拳头为攻击形式的拳击运动，而之后其弟子加库·普罗顿则为拳击运动制定了第一个比赛规则，其中规定：拳击比赛场地为拳击台，在对手被击倒后禁止对其进行追击，禁止除拳头之外的一切打击手段，并发明了最原始的拳击手套——"马夫拉"手套。虽然存在着这样和那样的不足，但是詹姆斯·菲葛师徒所创造出的规则与体制对古代拳击运动做了非常大胆的修正与改进，在当时已经形成了现代拳击运动的雏形。

1865年，当时伦敦业余竞技俱乐部成员约翰·古拉哈姆·干巴斯又为拳击运动增添了一些新的规定，如回合制、击倒记秒制等，而这些规则一直沿用至今。

1963年，世界拳击理事会(The World Boxing Council，简称WBC)在墨西哥城成立，1979年再次重建，它也是迄今为止世界范围内最权威、影响力最大的拳击组织。WBC联合了欧洲拳联、英国拳联、拉丁美洲拳联、美国部分州的拳协和亚洲、非洲的一些国家拳联，组成了一个非常庞大的世界级协会，与之后的WBA、IBF统称世界三大拳击组织。

1967年，世界拳击协会(The World Boxing Association，简称WBA)成立。

1983年，国际拳击联合会(The International Boxing Federation，简称IBF)成立于美国的新泽西州，它的成立标志着世界三大拳击组织的构成，也为世界拳坛打开了新的格局。



可以说，自16世纪拳击出现在英国至今，拳击运动走过了风风雨雨几百年，虽然在形式与体制上已经发生了非常大的改变，但是没有改变的是拳击运动所追求的勇往直前的体育精神，也正是这种精神，才使得拳击运动的魅力经久不衰，一直延续到今天。

三、实战拳击技术基础讲座

首先大家要明白的是，拳击并不只是单纯地使用拳头对对方攻击的搏击技巧，它还包括移动、步法、战术等，所以说拳击其实是一种十分具有实战性的搏击技术。

实战姿势

这个实战姿势想必大家都比较熟悉了，实战式的主要特点是可以利用膝盖的屈伸力量加强后脚的蹬力，重心移动灵活，但要注意不要在脚跟着地，以免影响移动的速度。

步法

任何优秀的武道修炼者都必须有灵活的步法，这几乎已经成为了世界武坛公认的说法，拳击自然也不例外。在早先的拳击运动中，拳手们并不十分在意对步法的训练，只是一味地提高拳头的威力。(典型的POWER向……)但是1892年9月7日的一场比赛使人们重新对拳击步法关注起来。当时，在美国旧金山银行职员詹姆斯·科贝特与大力士拳手约翰·沙利文的比赛中，詹姆斯·科贝特运用灵活的脚步移动和闪躲技术，使约翰·沙利文的重拳每每落空。最后，詹姆斯·科贝特轻松地击倒了已经被自己耗得精疲力尽的约翰·沙利文。这场比赛后来被载入了拳击教科书，也使日后的拳击运动对步法重视起来。值得一提的是，举世闻名的世界重量级拳王穆罕默德·阿里就是一位非常善于利用移动和步法的高手，并有着"飘浮如粉蝶，冲刺若黄蜂"的美誉。

拳击中的步法被分为以下几种：

滑步：这是步法中最基础的步法，是进攻与防守的辅助武器。

冲刺步：这是一种敏捷、快速的突进步法，以快速的冲刺步可以使对方对自己的进攻措不及防。《街霸》中拜森的蓄力重拳就是配合夸张处理后的冲刺步而进行的。

侧步：这种步法可以使自己迅速横向躲开对方的攻击点，同时在侧面对对手进行有效攻击。这种步法一般在3D格斗游戏中才可以见到。

环绕步：环绕步是以对手为中心，并围绕他移动的一种步法，熟练使用环绕步，可以使对手在拳台上四处受敌。具体地说，它其实是侧步的一种。

撤步：防守步法的一种，使用撤步的目的在于迅速脱离战斗，避开对手的直拳攻击，或是重新调整战斗状态。

以上就是拳击中的基本步法，是一名优秀的拳手绝对要熟练掌握的技巧，因为有了熟练而优秀的步法，才能对对手进行最有效、最准确的打击。

握拳

既然是以拳头作为主要攻击手段的搏击技术，拳击的拳法自然是所有武道中最直接、最精湛的上肢攻击手段。不过，在接触拳法之前，我们先来了解一下拳击运动中，正确的握拳姿势。食指和中指、小指和无名指并拢内屈，拇指放在中指和食指的上面，拳头稍内扣，拳峰朝着对方，这就是正确的握拳姿势，可以说，只有掌握了正确的握拳姿势，打出去的拳，才能有最威猛的杀伤力。



拳法

接下来我们来了解一下拳击运动的真髓——拳法。拳击中的拳法包括以下几种。

直拳：这是拳法中最基础的技术，分为左直拳与右直拳，也是一名优秀拳手所必须掌握的技术。它在拳击中的使用率相当于跆拳道中的横踢。美国普林斯顿大学拳击教练约瑟夫·布朗曾经说过："掌握直拳技术等于掌握拳击技术的80%。"由此可见直拳在拳击中所占的比重。经常接触格斗游戏的玩家在游戏中最常见到的拳法，非直拳莫属。

摆拳：摆拳技术是对对方侧面进攻时所使用的拳法，而摆拳打出的同时，身体是向反方向移动的，所以摆拳带有一定的隐蔽性。不过因为其攻击发出的时间比较长，命中率不是很高，而且一旦落空身体很容易失去平衡，所以一般不会作为组合拳最开始的引拳。(各位玩家可以将其理解为发出后硬直时间过长的通常技，呵呵！)

钩拳：钩拳技术是一种中、近距离的攻击手段，通常配合直拳或摆拳组成组合拳进攻对手，

通常分为平钩拳和上钩拳。钩拳的威力极大，尤其是一般拳手善用的右手上钩拳，一旦直接命中对手，则有可能一击必杀。即使在情况非常不利的情况下也是可以一发逆转，所以恐怖的钩拳经常成为一些重量级拳手的杀手锏。

刺拳：刺拳是直拳的一种，多为试探与截击对方的攻击，它的力量虽不大，但其发出时间短，速度快，是连接其他组合拳法必不可少的技术。而格斗游戏中的刺拳则多以轻拳出现，例如拜森与哈维的轻P都为速度极快的刺拳。

振拳：振拳是一种适用于短兵相接的近身拳法，在与对手极为贴近时，使用振拳靠紧贴对手进行打击是非常有效的攻击手段。游戏中的主要例子为拜森与对手近身后的中K与重K。

以上为拳击运动中的基本拳术，而如何能够将这些拳术灵活运用并组合成有效打击对手的技术，自然需要拳手的不断磨练与运用。与其他武道一样，只有丰富的经验积累加上持之以恒的技术锤炼，一名普通的拳手才有可能在日后成为真正的拳王。

四、世界拳王名录

游戏毕竟是游戏，是属于将现实夸大后的艺术形式，但是，在现实世界中有一群人，他们凭借自己优秀的天赋以及超乎常人的修炼，使自己成为了真正的王者。而这些让无数人疯狂的名字理应被载入史册，因为，他们才是真正的强者……

穆哈默德·阿里

毫无疑问，他是活着的传奇。他一生的经历已经远远超越了拳击运动本身的搏击性质，而成为了一种精神和一个时代的象征。

1942年1月7日，阿里出生在美国肯塔基州的一个普通黑人家庭里，而年幼时的他就显露出了出众的运动天赋，在步入职业拳坛之后，年轻的阿里就以其出色的拳术征服了整个美国拳击界。而最值得他骄傲的，自然是阿里独创的步法——“蝴蝶舞步”。

1960年，阿里步入世界拳坛巨星之列的开始，当年的罗马奥运会上，阿里摘取了轻重量级的金牌，这也成为了称霸世界拳坛的一个起点。

1964年2月25日，年仅22岁的阿里击败了当时有着“魔王”之称的世界重量级拳王利斯顿，登上了世界拳坛的最高峰。而在之后的9次卫冕战中，阿里所向披靡，以自己的实力捍卫着属于阿里的神话。

但令人遗憾的是，阿里的不败战绩没有被拳手所打破，却被越战所终止。由于当时阿里曾公开表示反对越战并且拒绝服役，所以被剥夺了拳王头衔，而阿里本人也因为受到了不小的冲击而暂时告别了拳坛。

1974年，阿里进行了宣布复出后最艰辛的一场比赛，与阿里对阵的是被称为“魔鬼”的乔治·福尔曼，两人在拳台上进行了一番精彩绝伦的苦斗，最终，阿里战胜了福尔曼，重新夺回了属于自己的拳王金腰带。而这场经典的比赛也被载入了拳击史册。后阿里又连续10次卫冕成功，虽然在第十一次卫冕战中，阿里负于了挑战者莱昂·斯平克斯。但是仅仅在半年之后，阿里又重新从斯平克斯手中将金腰带夺回，成为了拳击史上第一个三度夺得世界重量级拳击冠军的拳手。

由于长时间比赛的原因，阿里的头部在长年累月的受击打过程中受到了巨大的伤害。在退役后，阿里不幸被查出患有帕金森综合症，但是这位伟大的拳手并没有完全向命运屈服而离开赛场，他一面与病魔展开搏斗，一面还在努力致力于自己心爱的拳击运动，为世界拳击运动的发展，做出了不可磨灭的贡献，因此，拳王阿里的名字将成为一个时代永恒的象征。

迈克·泰森

对拳击稍有了解的人都不会不认识这位前世界重量级拳王，因为与其精湛凶猛的拳法同名的，还有他火爆的脾气以及我行我素的坏小子性格，以至于在Capcom经典格斗游戏《街霸》中，就成功地以泰森为原形，塑造出了经典的拳王形象——迈克·拜森。

泰森的职业生涯可谓充满着光芒与波折。1966年6月30日，迈克·泰森出生于美国纽约布鲁克林区——这个臭名昭著的罪恶之乡。（其混乱程度有如现实版的《横行霸道：罪恶都市》）与该区出生的孩子一样，孩童时代的泰森并不乖巧听话，10岁的他已经开始加入犯罪团伙进行偷窃和抢劫，后来因为在拳击俱乐部楼下游玩时自行车被盗，发誓要将小偷揍扁的泰森才偶然接触到了拳击。结果就因为这一瞬间的冲动，使泰森暂时弃恶从良，选择了一条日后走向世界拳王宝座的斗士之路。

在步入职业拳坛之后，泰森以其凶狠而凌厉的打法而所向披靡。1986年11月23日，迈克·泰森速胜伯比克，将WBC王冠揽入怀中，此后他又一路过关斩将，摘取了WBA、以及IBF的拳王头衔，从而将三大拳击组织的拳王金腰带占为己有，创造了一个“泰森时代”。

但是在泰森9次成功卫冕之后，在1990年的第十次卫冕之战中，泰森被挑战者“炸弹”詹姆斯·道格拉斯击倒，遗憾地丢掉了自己的拳王头衔。而放荡不羁的泰森的厄运并没有到此为止，1991年，由于被指控犯有强奸罪，泰森锒铛入狱。

在经过了4年的铁窗生涯之后，1995年，得以假释的泰森宣布复出，并且接连夺得了WBA以及WBC的桂冠，志在东山再起，但是此时的他却遇到了另一位著名拳手——伊万德·霍利菲尔德。在二人的交手中，泰森再次战败……

1997年6月28日，泰森在向霍利菲尔德WBA冠军挑战时，因为不满对方的头撞与搂抱，恼羞成怒的泰森居然张口咬了霍利菲尔德的耳朵，这场比赛也成为了拳击史上最荒诞的一幕，而泰森也为此被吊销了拳击执照，并罚款300万美金。此时的泰森，已然成了强弩之末。

2005年6月12日，年已39岁的泰森出现在华盛顿MCI中心拳击台，企图借比赛再次复出，但遗憾的是，此时的他早已没有当年“野兽”的威力，在他的爱尔兰无名对手的一阵猛攻之下，泰森的教练选择了弃权。在难看地输掉了这场比赛之后，沮丧的泰森选择了退役……

伦诺克斯·刘易斯

比起前两位叱咤拳坛的风云人物，刘易斯似乎在名气上不够响亮，但是如果你经常收看职业拳赛，那就一定会对这位英国拳王精湛的拳技有着深刻的印象，而刘易斯也绝对称得上是世界拳坛上的一位霸主。

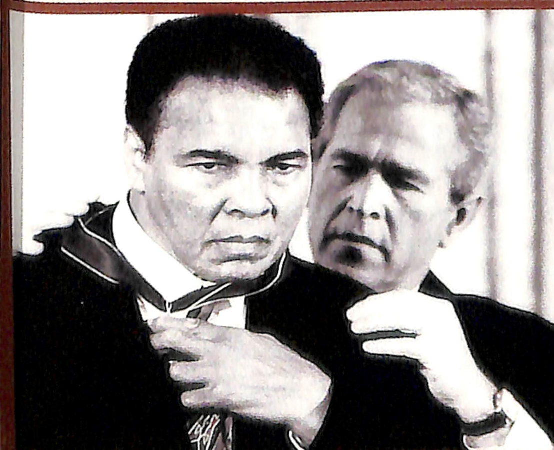
伦诺克斯·刘易斯出生于1965年9月2日，原籍牙买加。自1989年进入职业拳坛以来，在近10年的拳击生涯中，刘易斯的战绩是41胜2负1平，其中32场击倒对手获胜，而这一串数字绝对证明着其职业生涯的辉煌战绩。

1988年汉城奥运会，当时的刘易斯代表加拿大出战并获得了奥运金牌。而其第二年也正式转入职业拳手的行列。1992年12月，已经加入英国国籍的刘易斯问鼎WBC的世界重量级拳王宝座。虽然在1994年被美国人麦考尔击败，但是过了三年，刘易斯又重新登顶WBC，并于1999年将WBA和IBF的桂冠收入囊中，成为了三大拳击组织公认的世界重量级拳王。

与泰森的嚣张狂放不同，平日里的刘易斯是一位非常有风度的绅士，为人和善并且十分尊敬母亲。而一登上拳台的刘易斯，则会立刻变为冷血的杀手，成为每一个对手的噩梦。

2004年2月4日，时任WBC世界重量级拳王的刘易斯却突然宣布退役，关于他退役的原因世人有众多猜测，各大媒体也是众说纷纭……例如刘易斯引退是因为惧怕挑战者乌克兰巨人维塔利·克利钦科，或是为了捍卫其多年来在拳坛所创造的荣誉与神话，也有媒体猜测刘易斯选择退役是为了决定留出更多时间来照顾母亲等等……

然而，无论媒体如何猜测，这位前世界重量级拳王的职业生涯也已经划上了一个圆满的句号。







伊万德·霍利菲尔德

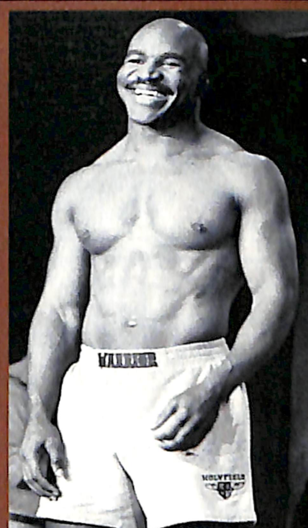
众所周知，在1997年的6月28日，前世界重量级拳王迈克·泰森因为在比赛中咬伤了对手的耳朵，从而使自己臭名远扬，并被吊销了拳击执照。而这只倒霉耳朵的主人，就是同样倒霉的美国拳王伊万德·霍利菲尔德。只因为习惯用头来对对手进行冲撞，霍利菲尔德无辜的耳朵被悲惨地咬出了世界拳击史上最为荒诞的一口……

其实，抛开这场闹剧不谈，伊万德·霍利菲尔德绝对是一名优秀的拳手。1962年10月19日，霍利菲尔德出生在美国的亚特兰大。他8岁开始在拳击俱乐部学习拳击，21岁正式成为职业选手，曾在1984年洛杉矶奥运会上获得奥运拳击冠军。

1990年10月25号，霍利菲尔德击败当时的著名拳王里迪克·鲍，首次获得国际拳击联合会重量级拳王称号，随后他又将WBA和IBF的重量级拳王金腰带一一收入囊中。而最使他感到骄傲和自豪的，应该是继拳王阿里之后，自己成为了世界上第二个三度夺取世界重量级桂冠的拳手。

这位现年43岁的前世界重量级拳王目前的职业战绩为38胜8负，其中包括了与许多世界级拳王们交手的比赛记录，如泰森、刘易斯等……而对于泰森在1997年那场比赛中那惊世骇俗的"一口咬定"，霍利菲尔德显得非常宽容，他说自己已经理解并且原谅了泰森，还希望能够和泰森在拳台上再次见面。

如今，泰森与刘易斯相继退役，而这位当年叱咤风云的老拳王却依然奋战在拳台上，在目前世界拳坛群龙无首的局面下，到底谁能够再次一统江湖？此时，霍利菲尔德再一次站在了世人面前。然而，43岁对拳手来说，已经是一个非常高的年龄了，但霍利菲尔德却向世人表明了自己的雄心壮志，他还会继续打下去，会再次统治世界拳坛，因为他还要以自己的铁拳向世界证明，他才是最强的。



五、游戏动漫中的拳击高手

拜森

出场作品 《街霸》系列、《CVS》系列

作为最早以拳击形象登场的游戏人物之一，迈克·拜森有着其他任何游戏角色无法取代的经典地位。这位当年作为《街霸》中四位BOSS角色之一的拳王大人的实力虽然不是最强的，但是个人认为，拜森的角色形象是最四人中最为鲜明的一位。尽管不像日后的格斗游戏中的BOSS那样有变态的攻击判定、无敌的防御(《KOF2000》、《KOF2001》的BOSS尤其典型)，可其凌厉而迅猛的重拳却仍然经常使玩家还来不及反应便一命呜呼。最要命的是拳王大人的重拳不但很毒，而且还带有非常高的致晕率，所以，在那个对格斗游戏还懵懵懂懂的年代，迈克·拜森大人几乎成为了所有《街霸》玩家所经历的第一个噩梦。

从技术角度而言，拜森大人拳技的最大特点就是迅速而直接。因为其为蓄力型角色，所以非常适合防守反击型玩家。在防御住对手的猛烈进攻的同时，拜森常会以异常凶猛的重拳进行反击。而攻击的重要手段为直拳与上钩拳。这两种威力惊人的拳法再加上拜森夸张的前划步就构成了拜森克敌制胜的致命武器。因为是2D格斗游戏，所以拜森普通的拳技分别就被设计在了按键上，轻P为刺拳，中P为上钩拳，而重P则是直拳，由于没有腿法的攻击，所以另外的中K和重K两个键也被设定成了拳法，可是让人十分不解的是拜森的轻K——居然是肘击。而且摔投技为头槌……(汗！这……这不是犯规吗？)看来拜森真的和他的原形——牙口倍儿棒的迈克·泰森不但形似，而且更为神似啊。在此向Capcom的专业精神和预见性致敬。



可以说，虽然日后在众多格斗游戏中也出现了许多位格斗风格为拳击的游戏角色，但却很少有角色可以取代拜森在玩家心中的地位。精湛的拳法，迅猛的攻势——Capcom使我们永远地记住了这位勇猛的硬派拳王。

哈维·D

出场作品 《KOF94》、《KOF98》



最初登场于《KOF94》的硬汉三人组之一，与篮球高手拉奇和橄榄球猛男拜仁一同组成了无坚不摧的美国队。美国队的三位角色都各自代表了一种美国的流行文化。当然，不可否认SNK在美国队的设定上实在是恰倒好处，无论是主场的废墟公园还是放荡不羁的BGM，所有的一切都将原汁原味的美国文化淋漓尽致展现在我们眼前。但是拉奇和拜仁二人在格斗技巧方面，SNK显然做了比较夸张的处理，毕竟你不可能看见有人在街上拿着篮球和橄榄球打架……(汗)可以说，在三人的格斗技巧中，最纯正的搏击技巧，那就要属哈维所代表的美国职业拳击。

不过，由于《KOF94》作为系列第一作的原因，游戏从打击感和判定上都存在着这样和那样的不足，再加之距初代发售实在过于久远，所以相信广大玩家普遍熟悉和使用的，还是在《KOF98》中的哈维。

《KOF98》在大多数玩家心目中都是"《KOF》系列"作品中平衡性最协调的一作，该作中SNK对所有角色的实力与招数都做了比较大的调整，而美国队的三位角色自然也不例外。作为拳击手登场的哈维在本作中依然没有腿技，除了轻P、重P之外，原本的两个K键也被转化为了近身的钩拳，但却丝毫没有影响哈维的攻击范围。也许是格斗游戏的性质较以前发生了些许变化，比起拳王前辈拜森，哈维的打法变得更加多元化，而体现的最为突出的就是哈维的拳速。如果说拜森的拳法体现了拳击的威猛，那哈维的拳法就衬托出了拳击的速度。

以轻P的左手刺拳为例，哈维的轻P可算是本作中速度最快的拳法(拉尔夫和克拉克的连打P除外)，绝对可以有效而直接地中断对手的任何攻击，并连接前轻P来衔接其他招数。而真实的拳击比赛中，刺拳恰恰就是起到试探与打乱对方进攻节奏的技术，这一点与真实的格斗技术极为相似。哈维的重P为强力直拳，可胜任站立中距离攻击。而两个K键则为钩拳，在近身战中是非常实用的技巧。当然，最具有代表性的拳法招数自然要数其必杀技——"我疯了"(↓↙←↙↓↘→·A或C)。此技综合了哈维的直拳、摆拳、钩拳及刺拳等全部攻击技巧，虽然存在着些许夸张，但亦可以看做是非常强力的组合拳攻击。

总之，在格斗游戏日渐走向成熟的今天，纯粹以拳击为格斗技巧登场的角色并不很多，但是哈维的出现，的确让我们看到了一丝惊喜……

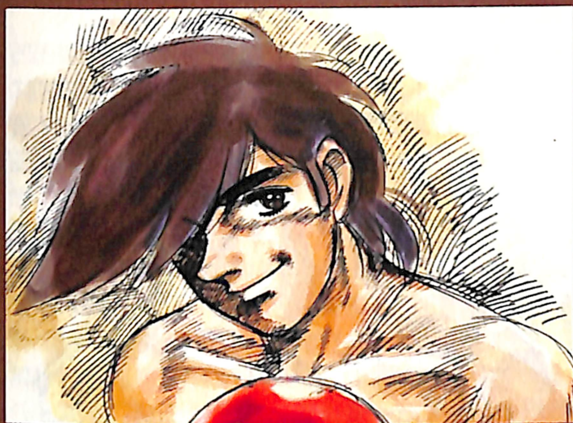
矢吹丈

出场作品 《明日之丈》

笔者之所以极力推崇这位东洋小拳王，其实并不是因为他在游戏中的形象，而绝对是因为那部出自日本漫画大师千叶彻弥的不朽之作——《明日之丈》。

《明日之丈》(港译：《铁拳浪子、《小拳王》)一直以来被称为日本版的《洛奇》，其实这部作品的创作时间要远远早于《洛奇》。本作是千叶彻弥大师于1956年与著名小说家高森朝雄合作完成的长篇连载作品。当时，日本处于战后的经济萧条时期，日本举国上下可谓一片颓废与迷茫，因此，在这种环境之下，千叶大师创造出了振奋人心的拳击题材漫画——《明日之丈》。

没有时下流行的惹同人女尖叫的耽美，这是一部纯粹创作给所有心中怀着斗志热血的男儿们看的经典之作。主角矢吹丈是一名孤儿，身世飘零，随处流浪，偶然间在东京街头邂逅了曾经叱咤日本拳坛的独眼教练丹下段平，而段平也凭借自己独到的目光发现了丈身上的拳击天赋，可惜丈并没有听从段平的教诲，依然我行我素，最后因为打群架而被送进了少年感化院。在感化院，丈结识了自己一生的对手——力石彻，还有女主角叶子，而丈与彻更是约定在走出感化院之后，要于拳台上真正分个高下。在离开感化院的日子





里，丈找到了段平，在段平的指点之下，丈开始显露出在拳击方面的天赋。而此时的彻却已经是身为日本拳坛一颗冉冉升起的新星。但是，他没有忘记与丈的约定，在丈受尽了蔑视与白眼的时候，是彻毅然抛开非议，将自己的体重降下，与丈站在了同一级别的拳台之上。不过，由于降体重过快，彻的身体已经无法承受丈的重击，在比赛结束之后，彻永远地倒在了拳台之上……而丈也因为失手杀死了自己一生最好的对手而从此一蹶不振。

在众人的鼓励之下，振作的丈决心进军世界拳坛，以最强的称号来慰奠阿彻。于是，在丈的铁拳之下，一个又一个的拳手被击败，而丈也为自己的胜利付出了惨重的代价，他的大脑在遭受了无数次重创之下已严重受损，医生诊断丈随时可能猝死而无法再参加比赛。但是坚强的丈没有选择逃避，最后，在越级挑战世界拳王荷西·米杜沙的比赛中，丈为了实现对彻的承诺，打完了自己人生的最后十五个回合。最终，裁判宣布荷西·米杜沙以微弱的点数获胜，而丈则燃尽了自己的生命，静静地依靠在拳台的角落里，化作了永恒的灰白色……

故事的主角矢吹丈可以说是当时日本民众的偶像化身，那种不屈服于命运的热血精神使全日本民众为其感动。而其中作为丈一生最好的对手登场的另一位角色力石彻，更是开创了民间为动漫人物哀思追悼的先河。值得一提的是，本作的TV版于1980年3月13日上映之后，收视率竟然高达31.6%，由此可见《明日之丈》在日本民众心中的地位。而全作最后的一格——"永恒的灰白色"已经成为了后人不可逾越的经典，也被评选为20世纪100个漫画经典瞬间之一。

不可否认，这是一部非常单纯的热血漫画，也让无数读者为之心酸落泪。也许最触动读者心灵的，就是主角矢吹丈的澎湃热血。"将自己的生命燃烧至尽头，只留下雪白色的灰烬。"——在我们眼前，仿佛又看到了丈在拳台上奋战的身影，以及他那最后的微笑……

达德利

出场作品
《街霸III》系列

拳击绅士达德利，在"《街霸Ⅲ》系列"中华丽登场，在接过了老拳王迈克·拜森留下的拳王大旗之后，达德利并没有继承拜森那凶狠硬朗的作风，正相反，其给人留下的最深印象可能不是精湛的拳技而却是其优雅的风度。（笑）虽然在游戏中，达德利的确被公认为实力在第二阵营中数一数二的角色，有着很高的使用率，但是他在游戏中所使用的拳击技巧却实在让人不敢恭维。

从整体上来看，达德利是用的最多的拳法并不是威力最大的直拳，而打出的似乎是以速度感见长的刺拳与摆拳。也许Capcom是想在达德利的身上找出一些与众不同的感觉，所以并没有按照塑造拜森的方法来塑造这位拳击新贵。结果塑造出来的是一名综合了拳击技巧却很少使用强力拳法的拳击达人……虽然拳法技巧看起来非常华丽，但是却毫无打击感可言，就连其三个经典的SA也是给人一种拳头打在棉花上的感觉……

个人认为，如果作为一名绅士，达德利当之无愧，但是如果作为一名拳手来讲，达德利绝对缺乏一种气势。当然，不排除只是因为游戏角色设定的缘故，也可能是由于拜森在前的心理作祟。不过平心而论，在下对达德利大人的拳击技巧并不太感冒，只能说他是一位被Capcom假想出来的超现实游戏角色罢了。

史蒂夫

出场作品
《铁拳4》、《铁拳5》

初次登场于《铁拳4》的英国拳击手，丰富的拳法以及强力的打击技巧使其刚刚出道便拥有了一大批的使用者。值得一提的是，在"斗剧'05"中，来自韩国的铁拳选手NIN就是使用史蒂夫·福克斯，凭借其出色的发挥一路过关斩将，最终取得了《铁拳5》大赛的冠军，从而在《铁拳》界掀起了一场"史蒂夫狂潮"。

既然以拳手形象出现，史蒂夫自然也没有设计什么腿上功夫，（只有全角色共通的起身脚，和一招"踩脚打脸"的打架招数）但是与其他拳手角色不同的是，史蒂夫的两个K键为躲闪技，配合其丰富的步法以及强大的攻击力，史蒂夫绝对有实力堪称"《铁拳》系列"中最强力的角色之一。

作为3D格斗游戏，《铁拳》系列向来将左右拳分别设定为两个键，这使游戏的风格与真实的格斗更为贴近，以史蒂夫为例，LP为左刺拳，而RP则多为右直拳。在系列所有角色中，史蒂夫拥有最快速的左拳，这也使其在近战中常常成功地以快速的刺拳来破坏对手的连续技攻击。而RP为史蒂夫的主力攻击，无论是闪避后的钩拳还是疾进后的摆拳，史蒂夫的右拳具有绝对恐怖的杀伤力，尤其是其招牌技——硬拳狙击。此技为强力的右直拳攻击，一旦命中，不仅对方受到重创，而且还会因受到强力打击而出现硬直时间，史蒂夫就可以趁机对其进行最致命的绝杀。可以说，在《铁拳4》与《铁拳5》中，Namco都为我们创造了一个真实的拳击技术示范。

后记

拳，是一种力量的象征，而拳击，是一种精神的象征。一位真正伟大的拳手并不会只因为其在赛场上的辉煌战绩而骄傲，他们所真正追求的是不断地自我突破。优秀的拳王也永远不会为头顶上的光环所自满，因为他们懂得：在拳台上没有不败的将军，最强的对手，永远是你的下一个挑战者……





龍が如く™

人中之龍

《如龙》剧情小说

■遥远的故乡

序

站在阳光下的桐生一马觉得阳光有些刺眼，可能是那些狱卒的徽章反射光芒刺在脸上吧？

好熟悉的路，好熟悉的办公室。

地面上铺着猩红的地毯，使得这里感觉跟自己所住的那个牢笼完全不同，天花板上水晶饰灯在阳光缕缕中也有些耀眼。

光明，光芒……这些词在过去的十年里自己似乎已经忘记得差不多了。

再向前走十七步，就是监狱用来招待他们这样临时假释者的地方。桐生一马知道对于这里并不陌生，通常在这都会正襟危坐着几个斯文而严肃的人，这些人无一例外手持一份关于自己的资料，然后像审问精神病人一样仔细盘问任意的细节，一直到受审的人崩溃。

正如杀人放火总要付出代价，获得假释的机会也是一样。

桐生一马知道，自己这次也要经历和以往犯人们描述情形类似的场面。

沉重地迈完所有的脚步，桐生一马坐在了给他指定的椅子上。

例行提问，例行回答。

反复盘问，反复回答。

时间在问答之中慢慢流逝，桐生一马注意到窗口倾泻进来的阳光已经改变了方向。

时光总是在这种不经意的时候溜走，正如这之前的十年。

猛然抬头，桐生一马发现盘问自己正经的脸们竟然有了一丝微笑。

一只大手在一张纸上重重放落，血红的印泥勾勒出几个字。

“准许假释。”

桐生一马眯起眼睛，十年的时间不能改变一个人的习惯，他眯起眼睛，聆听到了一种声音。

那是自由的声音，也是朋友的呼唤。

在经历了牢狱的折磨和时间的磨砺之后，被称为堂岛组之龙的桐生一马终于获准假释出狱。此时距离那当年件事发生已经有足足十年的时间了。

十年可以冲淡一份爱情，可以毁灭一个政权，也能见证许多人的沉浮起落。

十年对于一份沉重的记忆来说，却并不算长……

壹

窗外的雨水冲刷着神室町的夜晚，霓虹和水线在天地之间交织成一片模糊，也模糊了桐生一马的视线。响遍整个街区的警笛声刺激着桐生一马的耳膜，这名被成为东城会堂岛组之龙的男人站在巨大的老板台前俯瞰街头，城市的繁华在这个九十年代末的晚上更加耀眼。

只是……男人叹息了一声，转身低头去看地面上死去的眼镜男，即使已经死去，他脸上依然带着让人憎恶的猥琐表情。

桐生一马十分清楚自己接下来要面对的是什么，大概自己之前所有的快乐和幸福都要在这一瞬间终结了。

低头捡起由美掉落在地面上的戒指，桐生一马把戒指翻开，看见戒指背面铭刻的“Yumi”字样，脸上露出无奈的笑容。

就让所有的一切，都随着今天夜晚发生的事，一起飘散而去吧。

从未想过自己的肩膀能抗住多少压力的桐生一马掂了掂右手上的手枪，再一次把目光投向自己熟悉的神户町街道。

此时，走廊里已经有了警察慢慢接近的脚步声……

时间，定格在1995年10月1日的凌晨。

大概就在几天前，桐生一马还在为创立属于自己的直系组织而高兴。在整个日本也有着巨大影响力的东城会之中，直系东城会会长的堂岛组是其中最大的一股势力。桐生一马在幼年时代失去双亲，由风间组的组长风间新太郎收养了他，并送他到名为“向日葵”的孤儿院生活。慢慢长大的桐生一马渐渐成为东城会的骨干，对于桐生来说，东城会就是他的家，风间就是他的父亲。因此桐生也格外努力地为组织工作，在东城会被誉为堂岛组之龙。

“桐生，今天交给你一个任务。”风间新太郎看着自己颇为得意的义子，脸上挂着笑容，“有一笔钱我们正打算收回，你看着去走一趟如何？”

“我知道了。”桐生一马在面对义父的时候话也不多，对于他来说，这种事确实也不算什么。

“那好，你只要在十月初之前解决这件事就行了。”风间新太郎挥挥手，遣退了其他手下，“桐生，关于建立自己的堂口这件事，你考虑得怎么样了？”

“我听从义父的安排。”

“哎，不要这么客气，义父认为你就应该想办法建立自己的事业嘛。”风间新太郎看着自己的义子呵呵笑起来，“这样吧，等你这次的事结束了，我出面给你游说会长。”

“谢谢风间叔。”桐生一马恭恭敬敬鞠了一躬。

“呵呵，你大概已经迫不及待了吧？去赶快解决问题，回来给我报喜。”

桐生点点头，转身离开了风间组的办公室。

在神户町纵横交错的街道之中，各种娱乐场所林立，桐生在自己的小弟田村真治的指引下，来到了负债的事务所。

一脚踹开大门，一片忙碌景象出现在桐生面前。一个脸上带着惊惶表情的胖子正在指挥一群人收拾东西，看样子是打算连夜带着钱远走高飞。

桐生的出现无疑让这些人的表情和思维都凝固了。

“各位，晚上好。”身穿一套白色西装的桐生一马冷冷向这些人招手，随即把目光对准了事务所的所长，“看来大家都很忙碌，我来的正是时候。”

事务所所长看到只有桐生一马一人，本来胆怯的心又膨胀起来。向后退了几步，他看着孤身一人的桐生一马冷笑一声：“嘿嘿，兄弟们，上去收拾一下这个不知所谓的家伙。”

桐生一马轻蔑地一笑，抬起腿一脚踹飞了第一个扑过来的小弟，动作干净利落。

所有人都被桐生一马的身手震住了，就在错愕的一瞬间，桐生已经放倒了三个人，逼近事务所所长。

“你，你……”语无伦次的肥胖所长抄起一根高尔夫球杆，朝着桐生砸过去，试图抵抗一下。

高尔夫球杆砸在桐生一马的手臂上，没有引起任何所长期待的反应。桐生一马仿佛没有痛觉和表情一样，一拳打断了所长的鼻梁。

带着钱离开事务所，桐生并没有直接回到风间的办公室，在神户町的某个十字路口转了个方向，桐生一马走进了自己最熟悉也最亲切的地方。

塞蕾娜酒吧。

如果说东城会是桐生一马的家，这里就是桐生一马的卧室。

在风格简约而不失格调的酒吧之中，身穿和式浴衣的老板娘丽奈正在跟一个身材高大的长发青年闲聊，青年手捏一只酒杯，不断摇晃酒杯之中的冰块，脸上挂着淡淡的微笑。听见桐生一马的脚步声，青年慢慢回过头来。

“桐生，你来的好快。”

“锦山。”桐生一马看见这个长发青年，顿时觉得仿佛见到了亲人一样，这就是桐生能够把塞蕾娜酒吧当成自己家的原因之一。

眼前这个长发青年正是风间提到的锦山彰，和桐生一马一起长大的东城会会员，两人在东城会里同甘共苦至今，各自都取得了不错的成绩。

看见桐生一马走进来，锦山彰回头朝好友挥挥手：“又出去工作了？”

“啊，没什么。”习惯有问题自己解决的桐生一马坐到了锦山身边，要过一杯酒，“谢谢，丽奈。”

东城会发展至今，已经构成了各个势力之间的相对平衡框架，同时也在神户町人心中种下了可怕的印记。桐生一马和锦山的到来使得这里的其他顾客都不敢在里面逗留。好在这种情况已经持续十余年了，老板娘丽奈早就看开。在桐生到来之前，酒吧已经闭门不接待其他客人了。

“由美呢？”桐生发现自己和锦山中间空了一个位置。

“出去买东西去了。”锦山低头喝光杯子里的酒，表情有些抑郁，不过很快就恢复过来，“听说你要组建自己的直系部队了，这件事现在大家都很关注。”

桐生发现了锦山表情的变化，把话题从自己身上绕开了：“那都是风间叔的意思，我自己并不是很在乎。锦山，你怎么了？脸色这么差，是不是遇到了什么麻烦？”

锦山摇摇头：“还不是为了我妹妹的手术……”

听到锦山说起这个，桐生也忍不住叹了一口气。锦山只有一个妹妹还算是他的亲人，而现在这个妹妹也要面临一次死神的考验。这样沉重的事，怎么可能让锦山高兴起来？

说到这些，不擅长安慰别人的桐生也只能和锦山碰杯，男人之间有时候没有那么多话要说，只有酒和拳头才是他们的语言。

就连一向表情淡然的丽奈，听到锦山妹妹重病的消息也忍不住低下头。

这个世界，有时候比人们想象的还要残酷一些。

幸好这种沉闷没有持续多久，一个人的到来把所有的阴郁都一扫而空。

这就是由美，一个和桐生、锦山一起长大的女孩，也是两人在黑道生涯中最绚烂的阳光。

“嘿，你们已经到了？”长发及肩的由美看见桐生和锦山并肩坐在吧台前，放下手中的东西跑过来亲热地搂住两人的肩膀，“你们在喝酒？我也要喝。”

桐生看了锦山一眼，锦山的表情似乎不像刚才那么郁闷了。

耸耸肩，桐生指了一下两人中间的位置：“随便你。”

随着由美的落座，真正的欢声笑语才出现在塞蕾娜酒吧之中。对于他们这些沉浮在黑道之中的人来说，这片刻的欢乐和安宁已经是幸福的极限。他们又怎会去奢求其他？

经过短暂而欢乐的聚会之后，桐生一马辞别两位好友，他要先回风间会所交代任务。

“开心一点。”桐生一马临走之前拍了拍锦山的肩膀，“记得送由美回去。”





在风间会所，风间新太郎正在办公室等待桐生的归来。

看到桐生一马这么快就已经带着款项归来，风间组的人无不交口称赞。

“不愧是东城会第一杀手的孩子，真是让人佩服，干净利落……”风间组的柏木话还没说完，就已经被风间新太郎喝止住。柏木也意识到自己说错了话，灰溜溜地离开了风间的办公室。

“桐生，辛苦你了。”风间看着桐生带回来的一箱子钱说。

“哪里，我能有今天，都是您大力栽培的结果。”

“不要这么见外……”风间新太郎摸着自己手中的拐杖，仿佛在回忆什么，“你，锦山，还有由美，你们都不怎么回‘向日葵’了。你还是找个时间回去看看吧，毕竟你们还是在那里长大的。”

“我知道了。”

风间新太郎满意地点点头，正要再说什么，忽然一个小弟从办公室门口冲进来，对风间道歉之后把手中的电话递给桐生一马：“桐生大哥，您的电话。”

这个时候，谁会给自己电话？桐生疑惑地接过电话，听见电话里一声焦急的喊叫：“桐生大哥，桐生大哥，不好了！我是真治！刚才丽奈大姐给我打电话过来，说，说由美被堂岛组长带走了！”

“什么？由美怎么会被堂岛组长带走？”桐生听到这个消息之后，顿时脸色严肃起来。站在桐生身边的风间新太郎听到桐生的话之后，脸色也变得极其难看。

真治的声音在电话里听起来也异常焦急：“具体情况我也不太清楚，不过听丽奈大姐说，锦山大哥已经赶过去了。”

“组长带由美去了哪里？”

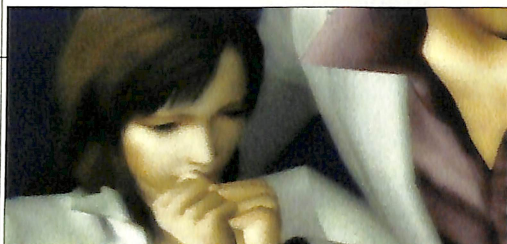
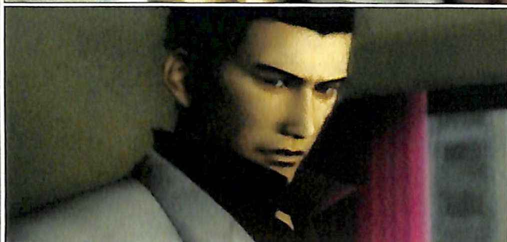
“好像是去了堂岛组事务所那边。”

“知道了，我马上就过去。”桐生挂断电话，转身对风间新太郎简单讲述了一下目前的情况。

身为东城会主要干部之一的风间新太郎对于堂岛的为人当然相当了解，听到是这样一个情况之后，风间轻轻叹了一口气：“堂岛这个人啊……对于他喜欢的女人，他从来都不会放手。这一次锦山还过去了，他的性格……唔，不知道会发生什么事。这样吧，你先别轻举妄动，我看看能不能想到什么办法解决这次的问题……”

一直以来对于风间都言听计从的桐生这一次没有犹豫，他转身冲出了风间会所。

往往一个决定就可以改变一个人一声的命运。

神户町的夜晚一直都繁华热闹，唯独今天晚上却隐隐约约响起了风声和雷声。完全无视周围人奇怪眼神的桐生一马在狂奔向剧场旁边的堂岛事务所。

心中隐约有着不祥预感的桐生在退开事务所大门的同时，心中暗暗叫着千万不要让由美和锦山出事。

只有一瞬间，这一瞬间经过之后，桐生一马推开了一扇大门，也推开了自己一生之中最重要的命运选择之门。

在堂岛事务所的组长办公室里，是一片让人触目惊心的死寂，首先映入桐生眼帘的就是倒在地上一片血污的堂岛组长。已经多年没有亲自活动过的堂岛组长身体宛如肥猪一样肥胖。

组长办公室里凌乱不堪，仿佛一阵风暴刚刚从这里席卷而过。

常年跟死亡打交道的桐生一马不用察看也知道堂岛组长此刻已经成为了过去式，他迅速低头扫视了一下房间，发现锦山正跪坐在地上，双手颤抖不已地拿着一把手枪。而蜷缩在角落里的由美已经完全昏迷过去。

“锦山，锦山！”桐生一个箭步冲过去，“这是这么回事？到底怎么了？由美，由美？”

抱起已经昏迷过去的由美，桐生转头望向锦山。平日里沉稳坚毅的锦山此刻显然陷入了极度的慌乱之中，他的身体不断颤抖，连说出的话也断断续续：“我……我听说堂岛组长……他居然敢对由美……我，我……”

桐生觉得自己的大脑一片空白，风间所担心的事已经成为事实，眼前最大的问题当然就是如何处理这种场面。桐生低头看着慢慢转醒的由美，由美温柔的脸在他眼中慢慢清晰。就在女子睁开眼睛看到桐生的一瞬间，桐生作出了改变自己一生命运的决定。

“就这样定下来。”桐生一马回头看着锦山彰，自己的好友，自己的同僚，也是自己的好兄弟，语气忽然变得坚定淡然，“锦山，你带着由美先走吧，剩下的问题交给我。”

“不！”慢慢恢复了理智的锦山跳起来，“桐生，错是我犯下的，应该由我来承担。你和由美赶快离开！”

“听我说。”桐生放开由美，站在锦山的面前慢慢扶起自己的好兄弟，“锦山，你和我不一样，你还有亲人，你还有一个重病的妹妹。你的亲人，我无论如何也替代不了。所以这件事交给我，我来解决，你好好照顾由美，不要让我失望。”

“不，桐生……是我杀了东城会的大头目……”

桐生抢过锦山手中的枪，猛地推了锦山一把：“走吧，快走，再不走就来不及了！”

锦山看着桐生的眼睛，在桐生的眼睛里他看见了坚定，看见了信任，也看见了自己和好友这十几年来的患难与共。

“好，我走。”咬咬牙，锦山拉着由美离开了堂岛组事务所，两人的身影消失的雨夜之中。

桐生一马听着两人渐渐远去的脚步声，慢慢站了起来。忽明忽暗的灯光照在他脸上，仿佛是他此刻的心情一般无法诉说。

不经意间，桐生看到地上留下的一枚戒指，这枚熟悉的戒指是由美的，大概是刚才争斗的时候被甩掉的吧？此时桐生已经没有时间提醒由美来拿回戒指了，他慢慢捡起这枚戒指，凝视背面的名字。

在桐生一马的背后，是警察低沉的喝叱声，已经无尽的警笛。

十年的牢狱生活，十年的空白，以及十年的思念，都从这里开始……

还有……弑亲者的恶名。

贰

随着一声枪响，桐生看见了自己曾经信任过的人出现在面前。

人还是十年前的人，心态和事情都已经被改变了太多。

枪声响过之后，曾经忠厚的真治身穿一身时髦得体的夹克，恭恭敬敬对桐生一马鞠躬叫了一声大哥。

“十年不见了，您还好吗？”

站在 2005 年的神户町，桐生一马觉得有些不知所措，又有些熟悉和怀念。

十年的时光对于一个人来说是何其珍贵？当桐生一马即将离开监狱的时候，他收到了一封信。这封信是十年之间惟一来自外界的联系。自从桐生进入监狱之后，锦山和由美都没有出现过。桐生心中有着许多的疑惑，却总也不能得到解答。背负了杀害自己大哥罪名的他无法通过任何组织的渠道与人联系，完全失去了信息的来源。

在黑道法则里，杀害自己大哥是让人无法忍受的大罪。桐生一马在监狱之中也曾经收拾掉几个号称为堂岛组长来报仇的混混，这些人无一例外都是东城会大头目世良胜指派过来的。

后来大概也是知道在监狱这样的环境里无法把这个龙一样的男人怎样，东城会才慢慢放弃了追究。

也就是在当年自己入狱的时候，真治曾经来探望过一马，告诉一马已经被正式逐出了东城会。在那之后，只有这封信在告诉桐生一马，他的命运和思念，尚都联系在东城会这棵参天大树上。

“你不在这里的十年……东城会发生了很大变化，不管是关于东城会，还是锦山，还是由美。许多事我不得不告诉你，但是由于现在我不能和你见面，所以请你到一家叫Star Dust的夜总会去，找一个叫一辉的年轻人。他会转告你我能告诉你的一切……”

信封上的落款是风间新太郎，这也是保释了桐生一马的人。想到义父手中的拐杖，桐生一马心中充满了亲人一样的温暖。

十年的时间在监狱之中无法准确感受得到，等到走出这个封闭的空间之后，桐生一马才感觉到时代的变迁。

许多年前只有大哥级人物才能用得起的移动电话，现在几乎人手一个。青年人和女学生的时髦装扮也和十年前大不一样，甚至连街道的流行小玩意都发生了巨大的变化，许多娱乐场所已经变得面目全非，甚至还林立出许多桐生完全没听说过的商铺。

站在这样的城市之中，桐生一马觉得有些不知所措，一直到街头有人开始向他挑衅，他才确信自己已经回到了那个曾经有过他参与的真实世界。

拳头和呼喊，这些才是属于桐生一马的真实世界。

不断打听着关于 Star Dust 位置的桐生一马在街头又找到了属于自己的感觉——不管时代怎么变化，人手中的科技怎样进步，欲望和暴力永远笼罩在这个城市之中。

就连小小的夜总会酒吧也不例外。

顺着别人的指点，桐生一马来到了名为 Star Dust 的所在，然而他换回了一身白色西装的打扮却让麻烦永远如影随形，在门口惹了一堆麻烦的桐生已经不太习惯用语言跟陌生人交谈。在放倒了几个不断朝他叫嚣的年轻人之后，桐生见到了店主一辉。

和很多被风间新太郎帮助过的人一样，一辉是个相貌堂堂言谈得体的年轻人。在得知来人就是曾经杀死了自己老大的堂岛的桐生一马之后，一辉把桐生带到了属于他自己的会客室。

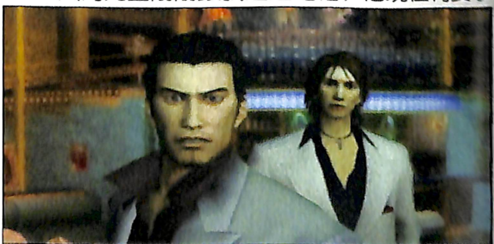
“桐生先生请坐。”一辉招呼桐生一马落座，随即解释道，“大概我的兄弟不认识您，才闹出误会。其实前几天风间先生就已经在嘱咐我，会有一位桐生先生来找我……”

“嗯……你和风间叔的关系是……”

“啊，一直以来都受到了风间先生的照顾，到现在也不知道该怎么报答风间先生。”提到风间新太郎，一辉的脸上很自然地浮起了笑容，“风间先生嘱咐我要把自己知道的一切都告诉桐生先生，这些事一点也不能告诉其他人。”

“风间叔现在是在……”相比现在的情况，桐生更希望能见到自己的义父。

“风间先生刚刚跟我通过电话，他现在有要事





走不开，要处理完会长的后事才能……”

“什么？会长的后事？东城会的会长怎么了？”桐生一马听到这个消息，腾地一声站起来。

一辉摇摇头，叹了口气：“昨天晚上，东城会的世良会长被人杀害了……”

桐生怎么也没想到，自己出狱之后听到的第一个消息竟然是东城会一把手的死讯，这个消息的冲击力对于他来说实在太大。桐生脑海里随即浮现出当年自己握着杀死堂岛手枪的一幕。

十年之前，自己入狱是因为东城会头目的死亡，十年之后自己出狱，连东城会的会长都死了。

这之间难道有什么必然联系？

看桐生不说话，正打算继续说下去，楼下一声暴喝打断了两人之间的谈话。

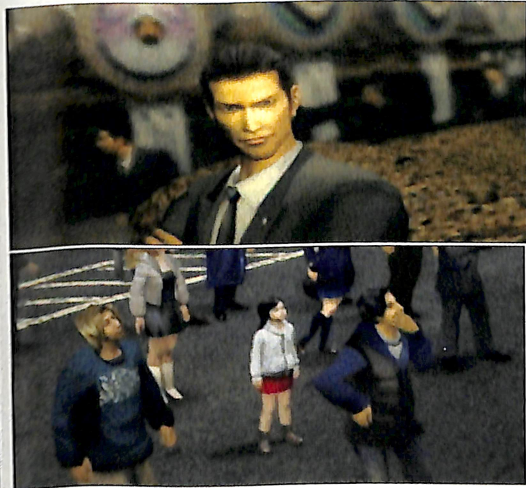
桐生跟着一辉下楼，看见之前东城会的屿野组组员居然在下面闹事。这让桐生更不明白了，如果是当年……如果是当年的话，屿野组怎么可能敢在风间罩着的场子闹事？

看不惯屿野组嚣张跋扈的气焰，桐生再一次伸出了自己的拳头。十年过去，他的身手一点没有退步，屿野组的一干人等在桐生的拳打脚踢之下四散奔逃。只有其中一人竟然掏出了手枪，他已经认出桐生一马就是当年“杀害”堂岛组长的人。

如果杀死桐生一马，对于东城会任何人来说，都算是大功一件吧？

就在千钧一发之际，枪声响起，桐生一马看见手中端着枪的田村真治朝自己走来。

田村真治的出现无疑让桐生找到了一丝当年的感觉，那个曾经跟在他身后的小弟现在已经成了一名精明强干的小头目。时间对于人来说永远是最好的磨砺，桐生一马有些欣慰也有些不知道所错地看着当年对自己忠心耿耿的小弟，当年的那个年轻人现在已经真正长大了。



田村的出现让桐生一马能够继续向一辉打听东城会的消息。十年的空白让桐生一马对于所有的一切都难以接受，原来当年锦山杀死了堂岛之后导致东城会第一大直系组织的崩溃，风间顺手接管了堂岛的势力和地盘。然而在那之后，锦山竟然独立出来成立了锦山组，由于锦山的离开导致风间组的势力大大削弱，在东城会的地位已经大不如前。



“锦山……他，他背叛了风间叔？”桐生觉得自己的头仿佛被什么东西撞了一下。

“没错……”真治低着头，不敢正视桐生一马的眼睛，“锦山勾结了近江连合的本部长寺田，成立了锦山组。风间叔就是不放心锦山，才派我到锦山组当小头目。不过现在形势又乱了起来，最近又有100亿日元事件和会长被害……桐生哥想要见风间组长，恐怕有些难。”

桐生一马想都没想，挥了下手：“会长的葬礼，风间叔会出席吧？”

真治抬头看了看眼前这个曾经被称为龙的男子，他的决断和魄力似乎是自己要一生学习的目标……

在真治的协助下，桐生顺利混入了东城会世良会长的葬礼现场，在会场后方的休息室内，他见到了风间新太郎。

十年不见，风间新太郎果然又显老态，他手中的拐杖轻轻敲击地面的的声音桐生一马倒是比较熟悉。

只是两人的这次见面竟然是在这样的情形之下，多少让人觉得有些无奈，有些唏嘘。

“风间叔……”桐生一马扶着风间新太郎在沙发上坐好，同时小心地向门外看了几眼，为了混进这次葬礼，他也付出了不少努力。弑亲者的罪名一直都在身上，使得桐生一马无法接触东城会的任何人。如果不是趁葬礼的乱，想见风间恐怕还要耐心等待一段时间。

风间看见桐生一马居然在这种时候出现在自己面前，脸上顿时现出微笑：“我就知道你会来……十年了，一马，这十年的时间，我没能为你做任何事……”

桐生一马摇头：“风间叔，别说这个了。”看到风间新太郎的他终于觉得有些放心了，这个曾经对自己有养育之恩的老人是现在惟一能让他知道这十年空白里究竟发生了什么的人。

“锦山，他为什么要背叛您？还有……东城会这十年到底发生了什么……”

“锦山啊……”风间提到锦山彰的时候，脸上的表情顿时发生了变化，“自从十年前发生了那件事之后，他就变了……你进了监狱，由美失去记忆，又从医院逃走失踪，他妹妹过世……对于锦山来说，你们这些亲人在他眼前一个一个消失，恐怕对他的打击不小。在那之后，他性情大变，变得开始不择手段。唉，可惜当时没能拉锦山一把……”

“现在这个样子，不是您的责任……”桐生试图劝解风间的自责。

“对了，还有一件事要告诉你……”风间想到了什么，对桐生说道，“关于由美，其实……”

风间新太郎的话没能说完，一声枪响从对面的一扇窗户里传来，一颗子弹射中了风间的右胸口。这一枪不仅打断了风间新太郎的话，更把门外的人都吸引了进来。东城会众人看见桐生一马，顿时群情踊跃，这些人都知道这个弑亲者的恶名。

在这种时候，风间新太郎知道桐生解释也不会有人信，他果断地挥手：“快走吧，记得，由美还有100亿日元，都靠你了一马……”

仓惶从葬礼上逃脱的桐生一马在离开葬礼会场的时候看见了一张冷冷的脸，那张脸的表情桐生如此熟悉，又如此陌生。

是你吗？锦山……

逃离会场的桐生一马被一辆神秘的汽车接走，让桐生意外的是，救走他的人竟然是十年前负责堂岛被杀案件的伊达真警官。警察帮流氓？桐生觉得自己的脑子果然有点不够用了。

伊达倒也爽快，把桐生带到一个隐秘的小酒吧之后直言不讳：“风间遇刺，大概不会有什么问题吧？东城会的100亿日元和由美……你现在知道什么？”

桐生摇头：“我什么都不知道。”

已经被降级的伊达看着比他思绪还乱的桐生，轻轻叹了一口气：“算了，你还是先考虑下一步怎么办吧。学会用现在的通讯工具，别把自己十年前的记忆和经验都当成宝贝。我觉得东城会会长被害，由美，还有100亿日元……这之间应该有一些关联，你自己小心。”

桐生接过对于他来说是新鲜事物的手机，带着疑惑和不解离开了酒吧，前往塞蕾娜酒吧寻找当年的老朋友，酒吧老板娘丽奈。

丽奈对于桐生的归来显然有些意外，不过她还是很仔细地讲述了当年发生的一切。原来由美失踪之后，有一个自称是由美妹妹的女孩曾经在塞蕾娜打过一段时间的工，之后好像是自己开酒吧去了。

“酒吧的名字好像是叫阿蕾斯。”丽奈仔细回忆了一下之后告诉桐生，“不过因为没去过，不太清楚地址。”

这是桐生和另外一个影响他生命的女孩见面之前奏。

在几经辛苦地打听到了BACCUS酒吧的侍应生可能知道阿蕾斯酒吧地址之后，桐生赶往这个酒吧，然而一切都好像被人安排好了一样，桐生一马再一次面对了十年前曾经面对过的命运。

静静退开BACCUS酒吧的大门，一股熟悉的血腥味道让桐生皱起了眉头。

这一次的血比以往更多、更浓，酒吧之中没有一人幸免，血泊和倒下的尸体组成了一副让人心悸的人间地狱图。桐生站在酒吧门口犹豫了片刻，这样的场景实在和十年前自己站在堂岛组长办公室里太过相似。

难道人的命运就是在不断重复吗？

轻轻走过横七竖八的尸体，不管是客人还是酒吧侍应生，没有被留下一个活口。当桐生走到吧台尽头的时候，一声轻轻的微喘刺激了他的耳膜。

慢慢转身，桐生看见一个小女孩不合时宜地出现在自己眼前，女孩子的手中握着一把和她年龄身份都不符的手枪，一双大眼睛里充满了恐惧和不安。

桐生一马悄然走过去，一把握住手枪："小妹妹，你不应该出现在这里。"

看到有人出现在自己面前，小女孩浑身一阵颤抖，最终还是鼓足勇气对桐生说出自己为何会出现在这种地方。

"我想找妈妈……可是大家都死了……"

桐生左右看看，这一次似乎警察没有及时出现，他犹豫了片刻，还是带着小女孩离开了酒吧。

回到丽奈的酒吧，桐生终于知道了小女孩名叫遥，是由美妹妹美月的女儿，从小就在孤儿院长大，而那家孤儿院的名字就叫做向日葵。

听到熟悉的名字，桐生忍不住激动了一下，他又一次返回了BACCUS所在的豪华大厦，原来阿蕾斯酒吧就在大厦的六十层。这一次因为带着遥同去，桐生一马终于见到了传说中由美妹妹美月的照片。美月和由美的相貌如此想象，乃至于让桐生陷入了思念之中。

在同遥的谈话中，桐生得知由美竟然经常去看望遥，还送给遥一个项链挂坠。想到自己很可能还能再见到由美，桐生的心情变得激动起来。

就在这个时候，近江连合的人竟然出现在位置隐秘的阿蕾斯酒吧之中。桐生一马看着这些不知所谓的喽罗，只确认了一件事，那就是近江连合的人目标竟然是遥。

遥身上能有什么秘密？带着这个疑问，桐生再次挥动自己的拳头，守护住身边的女孩。

叁

被堵死的小路上，桐生一马犹豫片刻，终于从旁边绕了过去，此时的时针指向晚上九点四十五分。

顺着楼梯向上，就是他们往日旧梦的温柔所在，塞蕾娜酒吧。

所有的欢声笑语都从这里开始，也在这里结束。自从十年前大家散开之后，桐生一马再也没想到自己会以这样的姿态回到塞蕾娜，更没想到自己会用这样的方式跟锦山彰见面。

在电话里，锦山的声音听起来有点冷冰冰的，带着跟陌生人寒暄的味道。

"你出来了？最近有些忙，没办法联系你，不如我们明天晚上十点钟在塞蕾娜见面吧。"

对于锦山的这种要求，桐生一马当然不会拒绝，他现在就是需要从锦山口中证实一些事情，尽管今日的锦山已经变得有些面目全非。

夜晚的风有些冷，桐生一马想了一下，慢慢走上楼梯，月光在他背后拖了长长一条影子。

桐生一马觉得由美妹妹的孩子比自己想象的还要坚强一些。

在击退了近江连合的人之后，桐生带着遥四处寻找关于美月和由美的下落。一个黑帮男子带着这样的一个小女孩四处走动显然很不方便，便只好把遥交给看起来最值得信任的警察伊达照顾。

就在桐生找到地下情报屋的同时，伊达陷入了险境，遥遭受了认识桐生以来的第一次绑架。在情报屋的摄像头上，桐生寻找到了绑架遥和打伤伊达者的身份，对方竟然是东城会真岛组组长真岛吾郎。

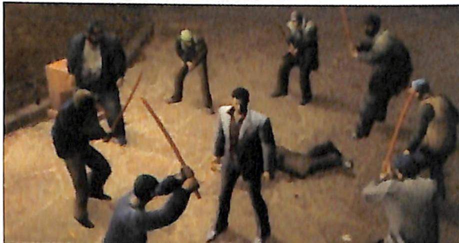
真岛吾郎对于遥的兴趣并不大，他更希望能跟桐生一马来一场堂堂正正的决斗。这个要求倒是很容易被满足，桐生一马在"只用拳头说话"的黑道法则里，拥有至高无上的权力，他亲手放倒了真岛吾郎。

就走遥之后，桐生一马发现遥竟然在遇到自己之前已经被人解救过，那个人还提醒了遥注意保护自己脖子上的项链挂坠。此时桐生一马终于意识到，遥脖子上的挂坠一定跟这100亿日元有莫大的关系。不过桐生始终想不通，到底是什么人在帮助自己。

在帮助别人解决了不少关于亲情的问题之后，桐生一马自己的亲情问题依然没有得到改善。由美依然下落不明，甚至遥的母亲美月也是下落不明。桐生一马开始担心起来，在这样混乱的情况下一个女性失踪很长时间通常意味着不太好的消息。

桐生的担心不是没有道理的，身为警察的伊达带来了一个坏消息，在东京湾发现了一具女性尸体，尸体的身上纹着和美月相同的纹身。桐生听到这个消息之后，几乎第一反应是不能把这件事告诉遥。在反复看过照片之后，桐生决定去找当年给自己纹身的师傅求证尸体到底是不是美月。

让桐生意外的是，纹身师傅否认了美月身上的纹身是自己的作品。在纹身馆，桐生一边耐心等待师傅修整自己身上的纹身，一边回忆着当年他和锦山一起来这里纹身的往日时光。







就在这个时候，锦山的电话打了过来，桐生忘记了考虑锦山是怎样找到自己号码的了，兄弟冷冰冰的声音让他有些灰心。

回到藏身之处，也就是塞蕾娜酒吧，桐生跟伊达商量是否应该带遥离开，到更安全一点的地方。毕竟锦山知道这里，那就代表着很多人也应该知道了。

敏感的小女孩察觉到气氛不对，摇摇桐生的衣袖："是不是已经找到我妈妈了？"

这个话题这样尖锐，让桐生一时间无法回答。在战斗中面不改色的男子语噎了一会，终于没有说出什么，只是摸着遥的头沉默。

遥昂着头，一双大眼紧紧盯着桐生："是不是已经找到我妈妈了？"

桐生阻止了站在旁边正要说出实话的伊达，这个细微的动作被遥看了出来。女孩把手中的项链挂坠往桌子上一摔，扭头跑出了塞蕾娜酒吧："你们都是骗子！"

紧紧跟随在后面追出去的桐生却失去了遥的踪影，女孩的身影已经消失在茫茫人海之中。

几经辛苦，桐生一马终于在一个身份神秘的男子带领下回到了出狱最初就曾经取过的Star Dust夜总会，原来这里已经被一些身份神秘的人控制，这些人的态度倒是很鲜明，他们承认抓住了遥，要求桐生用手中的项链换取遥。

从不习惯屈服于别人的桐生经过一翻厮打，终于救下了遥，然而就在桐生打算追问首领他们的来头之时，有人在暗中用枪对首领进行杀人灭口。既然遥已经找到了，桐生没有继续追着杀人的人不放。

把项链轻轻放在遥的手心，桐生低头用几乎只有自己能听见的声音说道："遥……你的妈妈……可能已经不在了……"

让桐生意外的是，遥并没有哭泣。低头不敢正视遥此刻表情的桐生感觉到自己脸上有一股柔软温暖的触感，抬头之后才发现是遥在用她的小手试图安慰自己。

也许，遥远比自己想象中的还要坚强，坚强得多。

安置好了遥的藏身之处，桐生一马终于跟自己十几年的好兄弟锦山见面了——如果算上监狱生涯的十年空白，就是二十几年的好兄弟。

塞蕾娜酒吧夜晚照旧关门停业，为了两个男人的碰面。曾经这个酒吧里飘出的笑声属于四个人，现在却连一丝笑容也不会出现了。

早就等候在酒吧里的桐生听到脚步声，慢慢回过头去。一样的打扮，一样的发型，只有脸上的神色已经发生了翻天覆地变化的锦山志得意满地走进来，脸上的表情阴郁而严肃，一点也不像来跟老朋友叙旧。

"多年不见了兄弟。"锦山走进的同时向桐生打招呼，"已经有十年没有跟你喝酒了吧？"

"嗯。"

"一直忙得没有时间去看你。"锦山看着桐生，神色不变地说道，"你不会怪我吧？"

"竟然是这样的原因么？"

"……"

两人的寒暄没有进行多久，似乎终于失去信心的锦山忽然把话题一转："桐生，无论如何我都要把那100亿拿到手，把小孩和项链都交给我吧。"

桐生一马的脸随着锦山的要求也终于沉了下来，一股冲动的气流在两人之间卷动。

"你先回答我，为什么要杀美月？"

说到美月，锦山的脸上也浮现出悲伤的神情，他摇摇头："我本来不想杀她的，由美的妹妹，我怎么会想杀她呢……是我手下拷问的时候……"

锦山的话让桐生浑身的毛发都要竖起来了，他怒目瞪着锦山。

锦山似乎能知道桐生此刻是什么表情，也就没



继续看他，只是低头继续说道："其实从美月出现开始，我就一直在监视她——这十年来，我一直在寻找由美的下落。美月来塞蕾娜工作，我就觉得由美一定会出现……"

"因此你知道了遥的事情？"

"嗯……那个在向日葵孤儿院长大的孩子。"锦山点点头，"和我们一样的孤儿院……后来美月离开了酒吧，自己开了阿蕾斯，接着她就失踪了，和孤儿院的小女孩一起失踪。接着，东城会的100亿日元被盗。"

"你的意思是说……"

"没错，由美的戒指，在资金被盗现场发现的。由美一定就在我们的周围，只是我们不知道而已。桐生，这是东城会的战争，你一个人扛不下来的。把项链交给我吧，我不想和你做敌人。"

"那是遥和自己母亲惟一的联系。"桐生断然拒绝了锦山的建议，"你们的战争跟我没有关系！"

"你还是老样子啊……"锦山看着桐生，表情慢慢发生了变化，"就是因为你这个样子，由美才会喜欢你，大家才会拥护你，连风间叔都护着你！"

"你就是为了这个？"

锦山慢慢摇头："不知道……但是我已经不能回头了，你明白吗桐生？背叛你，背叛风间叔，甚至背叛我自己！反正对风间叔已经做了那样的事，我已经下定了决心！"

"难道……"桐生放下酒杯站了起来，"对风间叔开枪的是你？"

"是我，怎样？"

"混蛋，风间叔对我们的恩情，你竟然都忘记了吗？"桐生终于忍不住了，跳起一拳打在锦山脸上，"你这个没有人性的家伙！"

锦山脸上的表情竟然没有什么变化，他看着桐生一马，用平静的口气说道："放心，风间没死，真治和他在一起。"

"你……你早就知道真治的身份了？"

"没错！"锦山一点也不回避桐生逼问的目光，"自从十年前的那一天之后，我就再也不相信任何人了。我一定要用自己的方法达到东城会的最高位，如果不肯交出那个女孩，就算是你，我也不会放过的！"

"随便你，我不会让遥成为你的工具，你想怎么样尽管来好了。"

"好吧。"锦山抹抹嘴角，转身离开了酒吧，"你我兄弟情谊到今天为止，你好自为之……"

摔门而出的锦山背后，站着一些跃跃欲试的小弟们。面对这些人，桐生卷起袖子没有多说一句话。在这种时候，男人最好的交流方式就是拳头。

再也没有其他方式。站在曾经充满了自己最好回忆的酒吧里战斗，桐生觉得自己的心脏已经被什么东西刺穿了一样难过。打到这些熟悉和不熟悉的人，桐生仿佛一拳一拳打碎了自己的回忆。

回忆的碎片被揉在男人的痛苦里，在骨肉相撞中一次次迸发开……

从塞蕾娜酒吧归来的桐生发现遥的藏身处竟然发生了大爆炸，这个名为赛之河原的地方在桐生感到的时候已经是一片狼藉。此时混迹在人群之中的伊达走了过来，他的头部已经受了伤。

失去了遥踪迹的桐生一马站在那里，有些木然地听着伊达报告现在的状况。

"遥被捉走了，好像是被一群独立流氓捉走的。"站在伊达身边的情报屋向桐生讲述了大概的情况，"这些人都是比较年轻的混混，大概分成红、蓝、白三队。具体是哪一组把遥带走了，我们也不是很清楚。"

桐生一马看着夜色之中冲天的浓烟，脸上的冷峻几乎可以冻结空气："那就一个一个扫平过去，总能找得到！"

说到做到的桐生一马在混乱之中开始寻找这些青年混混的踪迹，没多久他就遇到了一组人。

从之前情报屋说出的大概状况来看，这些人应该是隶属于蓝队的混混。身穿白色西装的桐生一马站在这些嘻哈的年轻人面前，显得那样的古拙而不合时宜。这些年轻人有些藐视地看着桐生一马，脸上的表情充满了不屑。

"我在寻找一个小女孩。"桐生一马在动手之前习惯说两句，按照风间新太郎的教诲来说，这表示能不打架尽量不打架。

"小女孩？"其中一个青年嘻笑了一声，"我们这里只有女孩，没有小女孩子……哈哈……"

"喂，我说阿叔，你看你这套打扮，还是回去换一身衣服再出来混吧。"另外一个青年上下打量桐生一马嘲笑道，他一笑周围的人都跟着笑了起来。

桐生一马对于这种小流氓的挑衅一点都不在乎，他不动声色的往前靠了一步，猛然之间伸手抓住最前面的一个混混，往地面上狠狠一摔！

"我要找一个小女孩，你们知道他的下落吗？"

依然是听起来温和无比的询问，配合的却是满脸鲜血的年轻混混倒在地上的画面，最开始出言嘲笑桐生的几个人都忍不住向后退了几步。

站在后面的一个小混混尖声叫道："上啊，反正他就一个人！"

经历了东城会和近江联合无数战斗洗礼的桐生一马脸上露出一丝冷笑，冲入人群。

也就是片刻的功夫，刚才还在嘲笑桐生为阿叔的一群年轻混混纷纷倒在地上爬不起来了。桐生整了整自己的衣领，抓起最开始嘲笑他打扮过时的那个混混，用极其平静的口气说道："小子，你记住了，男人并不是因为会打扮才是男人。你想要让别人记住你，最好是用拳头而不是用衣服。"

教训了这一队号称自己是蓝队的小流氓之后，桐生一马顺着领队者提供的线索找到了白队。和蓝队一样的遭遇很快就降临在白队身上，桐生一马终于得知遥被红队的赤井兄弟带走了。

在街头游斗这种事即使过了十年也不会有什么太大的变化，桐生一马一点也不客气地顺着线索找到了红队。原本有意反抗的红队在看到自己老大赤井兄弟被桐生一马像耍娃娃一样按在地上爬不起来之后，纷纷"冷静"下来了。

"赶快说，你们把遥藏在哪里了？"桐生一马按着赤井的头按在手下，另一只手有意无意地挥动了一下。

"别，别……我说我说。"受制于桐生一马的赤井在如此强大的对手面前像个没有反抗能力的小孩子一样，"她被我们的委托人带走了。"

"委托人是谁？"桐生一马很清楚，像赤井兄弟这种人不会有任何的职业道德，让他们说出委托人并不难。

"咳……咳……是，是刘家龙。"

"什么？"桐生的回忆在瞬间被这个名字带回到十二年前。

大约是十二年前，也就是桐生入狱的两年前，刘家龙的组织蛇华曾经与堂岛组有过生意上的接触。那个时候还是堂岛组干部的桐生一马很显然遭到了极其残酷的对待，等到风间把桐生一马救出来的时候，他已经奄奄一息了。

也就是因为那一次的事件之后，风间新太郎的一条腿永远不能完整如初，需要配合拐杖才能行动。

刘家龙这个名字，桐生一马永生都不会忘记，如同他不会忘记风间的养育之恩一样。







就在桐生一马打算前往刘家龙所在的横滨中华街翠莲楼之时，一封信通过情报屋的手转交到了桐生的手上。桐生看了一下落款，就知道自己不能不去面对这封信的主人。

信上的落款是堂岛弥生，这个名字对于别人来说可能没有任何意义，对于桐生一马来说，她意味着当年被锦山杀死——或者是被自己杀死的堂岛宗兵的妻子。

来信说得很直白，希望桐生一马能够一个人前往当年的堂岛组事务所旧址。

"你不能去，这摆明了是要替堂岛报仇嘛……"

桐生一马对于这种劝阻只是摇头，只有他自己清楚，自从十年前下定决心背负这个弑亲的罪名开始，自己就不再会去解释什么。这个恶名所带来的一切后果，也要自己一个人来承担。

面对这样坚定而毫不后退的桐生一马，就算是操着刀打算砍向桐生的堂岛弥生也疑惑了：眼前这个男人到底是不是杀害自己丈夫的凶手？

对于弥生的这个问题，桐生一马朝女人深深鞠了一躬："我一定会给您一个交代。"

桐生走出堂岛事务所的时候，外面居然和十年前一样电闪雷鸣。只不过这一次桐生走的路上有信任，也有期待，和十年前从这里走出来时的感觉截然不同。

肆

原本一切都可以得到很好结束的时刻，警察竟然冲了进来。不顾遥的呼喊和伊达的阻止，这些人蜂拥而上包围了桐生。

桐生看着包围自己的警察，还有警官看着自己时的冷笑，心中一片冰凉。

——十年过去了，竟然一点改变都没有，还是在这种地方被抓，只是被抓的理由更可笑了，竟然是绑架遥。

这对于刚刚踩着几乎是血路走过来的桐生来说，简直就是一种讽刺。

拼命保护的人成了控告自己的最好证据，这种感觉桐生迄今为止还从未经历过。

桐生注意到，刚才伊达似乎想跟逮捕自己的警官说两句话，居然会被那个年轻警官给推开，桐生通过这个细节立刻明白了警察局和自己的黑社会一样都充满了权力和派系的斗争，而伊达正和自己一样处在这样个争斗的浪口上。

也许正如曾经老一辈所说的一样，人终于是逃离不了各种争斗的圈子，不管在黑道还是白道都一样。

隔着冰冷的铁栏杆，桐生望着遥无辜的双眸，心中百般滋味在翻腾。

得知遥被刘家龙绑架之后，桐生一马第一时间赶到了横滨中华街。这里是中国人聚居的场所，对于桐生一马这样一个日本人来说，这里的眼神充满陌生，但曾经在这里的遭遇却记忆犹新。

蛇华和所有的黑道组织一样是利益优先的组织，因此也有自己的生意和堂口，翠莲楼就是蛇华的总部所在。

和伊达一起驱车赶来的桐生一马站在曾经拥有自己的记忆的地方，抬头仰望这栋其貌不扬的建筑。没有留下灯光的入口像等待着吞噬什么的贪婪巨口，推开图案古朴的唐风大门，桐生一马的脚步缓慢且坚定地向前踏出了一步。

"小心……别死在里面。"伊达站在后面忍不住喊了一句。

桐生一马回头，对这个遭遇比自己好不了多少的警察露出一丝微笑："你放心，我不会的。"

伊达点点头，没有跟进去。他知道在这种时候自己就算跟进去也是累赘，不如在这里等候桐生一马归来。

脚步踏在翠莲楼的楼梯上，微暗之中桐生一马想起之前遥所经历的一切，这个9岁女孩所经历的一切并不比桐生轻松，只是一个想见自己母亲的简单愿望而已，为了这个简单的愿望来到完全陌生的地方。在这里遥经历了绑架、恐吓，甚至得知自己的母亲已经遇害的消息之后，依然表现得出乎所有人意料地坚强。遥所面对的命运和桐生所面对的命运一样压迫着年仅九岁的小女孩，但遥似乎从未放弃过希望。不知为什么，桐生从遥的身上看到了自己的某些特质。

"也许人和人之间，就是这样互相获得力量吧？"

默默想着遥的桐生一马退开翠莲楼的另一扇大门，心中逐渐坚定了一个信念。

"这个女孩，我要用我的生命去保护她！"

推开大门，干瘦脸的刘家龙正在一个劲摸着自己的小胡子朝桐生一马冷笑，许多蛇华的人围成一圈，虎视眈眈地望着走近蛇华总舵的桐生一马。

"桐生一马，好久不见了，能有十二年了吧？"曾经折磨过桐生一马的刘家龙对桐生叫道，桐生看到遥被绑在刘家龙身旁一张椅子上。

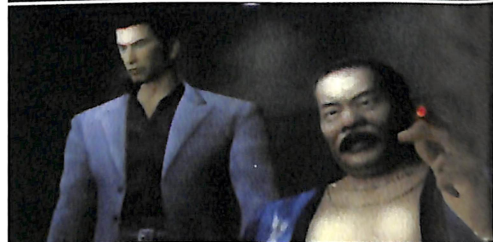
"刘家龙，为何你也要来趟这一遭混水？"桐生看着这张精瘦的脸，心中不断涌现出十二年前的一幕幕，"连你也对那100亿日元有兴趣了？"

刘家龙轻轻摇了摇头："不不，桐生，你错了。对于我来说，这个孩子和那100亿一样重要，岛野大概也不知道这个孩子的真正价值吧？嘿嘿，日本的黑社会还真是一样的没有大脑。"

"……遥的挂坠呢？"

"当然已经卖了。"刘家龙挥手道，"我可是个生意人，谁出的价格高我就给谁。不过我已经考虑好了，这100亿日元我和岛野还有近江联合一起分掉，比交给锦山那个愣头小子好多了……嘿嘿，不过锦山还真有钱，没想到他居然能出到最高价来买项链。"







"又是锦山……"桐生慢慢握起自己的拳头，"刘家龙，你们之间有什么恩怨我不管，我现在只要你放了遥。对于你们的战争来说，这个孩子是无辜的！"

刘家龙慢慢站了起来，摆出了蛇拳的姿势："桐生，你在命令我吗？难道你忘了，十二年前是谁把你打到的？"

"现在是十二年后！"桐生一个箭步跃出，一拳打在软绵绵的刘家龙身上。

男人的呐喊和愤怒都在一瞬间爆发！

刘家龙引以为傲的蛇华手下在桐生一马的愤怒之下变得不堪一击，桐生又一次证明了在黑道上男人的拳头和实力比一切语言来得更重要的道理。已经失去了精髓的中国功夫在桐生一马简单的拳脚施展下纷纷崩溃，最终桐生一马把脚踏在了十二年前践踏他的人身上。

"刘家龙，你知道你我之间的区别吗？"

刘家龙摇摇头，他真的不明白。

"钱很重要，但是永远比不上另外一些东西重要！"

桐生一马一脚把刘家龙踹出老远，正要带遥离开翠莲楼，一群警察忽然冲了进来。

"不许动！"

桐生苦笑了一下，这样的场面他不是第一次遇见。只是怎么也没想到，这一次竟然是由伊达的晚辈来完成这一切。

"真抱歉，不能让你亲手逮捕我了。"桐生一马看着伊达的眼睛，淡淡说道。

龍が如く™

拘留所的水管发出滴答的水声，桐生一马坐在铁栏杆后面静静望着面前的墙壁发呆。

大约几十分钟之前，搜查一课的须藤把桐生带到这里来，遥紧随着警察们也赶了过来。无论在途中怎样辩解，警察们始终不相信遥的话，坚信桐生一马就是绑架少女的罪犯。桐生一马当然不会幼稚到相信警察们真的认为自己是绑架者，他觉得这其中一定有什么阴谋。

遥慢慢走到桐生的牢房前，一双大眼睛里充满了歉意。

“对不起叔叔，我给叔叔添了许多麻烦……虽然遥很想跟叔叔在一起，可是也不想这么给叔叔继续添麻烦……”

女孩晶莹的泪光照亮了桐生一马的心灵，他在女孩子的哭泣声中小声安慰道：“遥，不要哭了。傻孩子你以为自己会给我添麻烦么？”

“可是……”遥的话还没说完，开门声打断了两人的谈话。从外面走进来的人是桐生做梦也想不到的，竟然是警官伊达。

“桐生，这一次你又遥欠我人情了。”伊达晃动着手中的钥匙，慢慢走到桐生的牢房前，“来吧，让我们离开这里。”

“可是……”桐生这一次真的犹豫了，这样做无疑是让伊达麻烦上身。

“别罗嗦了，赶快离开这里再说。”伊达打开牢房，拉着桐生上了自己的车，“不快一点，很容易有人追上来。”

“唔……”桐生一马顿时对这个警察有了新的认识，原来警察也有这么讲义气的人。

在回去的路上，伊达对桐生一马说出了自己最近调查出来的新进展：“嗨，桐生，还记得之前神秘袭击了Star Dust夜总会的那些人吗？被人灭口的那个……”

“记得。”

“我在他们身上找到了一枚徽章，后来我顺着这枚徽章调查下去，终于发现了让人吃惊的事。”

“什么？”

“事情远比我们想象更加复杂。”伊达叹息着掏出了徽章，“这个东西，是属于一个叫做‘MIA’的组织所有，这个组织是直接隶属于内阁部的地下部队，主要执行政府的地下工作以及重要人士的保护工作。负责人名叫神宫。”

“政治……政治家……看来刘家龙知道的确实比我们更多一些……”桐生沉思着这其中的关系，有些不解，也有些明了。

“这些事现在还没有最终确定，我们还是要等待进一步的消息。”伊达看着桐生沉思，迅速拉开了话题，“不过我还有一个消息，也很重要。”

“什么消息？”

“东京湾发现的女性尸体，应该不是美月。”伊达回头看了一眼正在低头的遥说道，“齿痕检验和美月的不符，也就是说……”

“美月尚在人间！”桐生和遥几乎同时喊出口。

“对。”伊达点点头，“这是我们最近听到的最好消息了。”

“遥，听见了没有？”桐生转过身来兴奋地看着遥，“我一定会带你去找到妈妈，一定！”

随着行动的不断深入，桐生一马渐渐陷入一种对于真相的恐惧之中，这是以前从未有过的感觉。然而现在不管是敌人的电话，还是东京湾冲刷上来的尸体，或者遥挂坠的消息，乃至于其他种种迹象，都纷纷指向一个问题——有人在不断出卖着关于桐生的情报给锦山，因此锦山才能对桐生的行动了如指掌。

桐生一马站在赛河之原的入口，犹豫了片刻，终于还是走进这里。走进真相。

在情报屋控制全市一万多个摄像头的巨大情报网帮助下，桐生一马终于看到了向锦山报信的人，那个人也曾经是欢声笑语之中的一部分。

她就是塞蕾娜酒吧的老板娘丽奈。

站在监视器前，桐生一马觉得自己的血液似乎在一瞬间被凝固住了，原来在自己之前打听100亿日元的人，原来自己曾经认为最安全，最安心的场所，原来自己一直都相信着的人，原来自己最好的挚友之一——竟然一直在出卖自己。

真相的打击永远是最巨大的，桐生一马站在监视器前木然良久，终于做出了一生当中最为艰难的一个决定。

他要去塞蕾娜酒吧再次面对丽奈。

桐生一马的想法显然过于简单了，他低估了锦山对于情义的屏弃，也低估了丽奈的决心。回到塞蕾娜酒吧的桐生看到了自己似曾相识的场面，酒吧里一片狼藉，仿佛有台风经过一般。

在吧台上，惟一完整的是丽奈留给桐生的信。

“桐生，相信你看见这封信的时候应该已经知道了是我将你的情报提供给锦山。非常抱歉，因为我深爱着锦山，所以锦山希望的事情我都会替他完成……即使我知道那是非常不对的……只有和你重逢之后，才令我想起了更加重要的事。虽然已经到了这个地步，我还是会负起自己责任，自己去面对一切……”

桐生拿着丽奈的信，心中百感交集，如果没有那100亿日元，如果没有那些乱七八糟的争斗，是不是他们四个人还会在这个酒吧里继续欢笑？

就在这个时候，真治打来电话：“桐生大哥，锦山好像想要丽奈的命，你，你快来……”

“什么？真治，你在哪里……”听到电话那边的枪声，桐生觉得自己的心都要被揪走了。

“我……我也不知道……这里好像能看见赛河之原……”

“我知道了，我现在就赶过去。”桐生确认了一下赛河之原附近的高楼之后，迅速挂上电话跑出塞蕾娜酒吧。

十年的某天晚上，他是不是也是这样跑出去的呢？

在靠近赛河之原的废弃大楼门口，桐生一马看见了锦山组的人四处晃动，这些人的行动替桐生指引了方向，一路放倒这些小弟们，桐生一马终于来到了废弃大楼的楼顶。

“桐生大哥，我们这里是在处理家务事，请您不要干涉。”锦山组的荒濑和人拦住了桐生。

目光是拦不住的，桐生一马已经看见了身上中枪奄奄一息的真治和已经浑身是弹孔的丽奈。血迹唤醒了桐生的回忆，死不瞑目的丽奈激起了男子一生之中最蓬勃的一次怒气。

“你们这些家伙！你们不觉得羞耻吗？”

“是他们先背叛锦山大哥的！”荒濑和人极力争辩，面对桐生的怒气，他也不自觉地想退缩。

“背叛？锦山背叛了多少人你知道吗？锦山为东城会做了什么你能告诉我吗？”桐生一马扬起自己的拳头，一步一步走向对真治开枪的荒濑和人，“谁才是真正的背叛者，你知道吗？！”

弥漫在桐生身边的只有无尽的杀气，也许一生之中仅剩的两名好友都在这个人面前被枪杀，这种仇恨除了用血来偿还已经没有别的办法。桐生一马在子弹的弹射声中冲到了荒濑的面前，一拳打在愚忠者的脸上。

“用你的鲜血来给死者安慰吧！”

杀戮之后是无尽的空虚，桐生一马放倒了荒濑及他的小弟们之后，回头依然看见死不瞑目的丽奈和已经要断气的真治，所有的一切都已成这般模样，没有后退的可能。蹲在丽奈身边，桐生为这个因爱情而死的女人合上她的双眼。

再也没有塞蕾娜酒吧，再也没有老板娘的笑容和烟袋。

弥留的真治比其丽奈好不了多少，抬头仰望这位他一直尊敬的大哥，真治的脸上带着一丝遗憾。

“大哥……不能……不能跟你……一起走下……去了……”

“真治，振作点！”

“把，把这个戒指……交给晓美……”真治掏出了当年被桐生铭记一辈子的一枚戒指，上面刻着由美的名字，“告诉她……我……我不能……跟她一起了……”

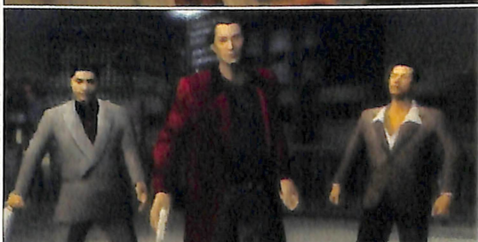
没有把话说完，真治抬起的手慢慢垂落下去，这个桐生的好兄弟用生命证明了自己的义气和忠诚。

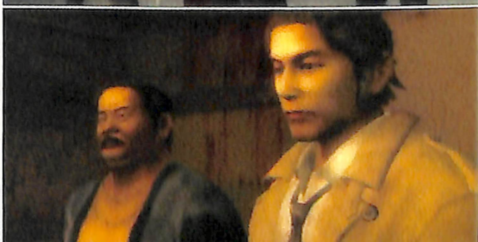
昏黄的灯光下，桐生的呼喊在隆隆雷声之中被隐没不见，瞬间失去两名挚友的男人只有用痛苦的呐喊来宣泄自己心中的苦痛。在这样的晚上，桐生一马的心灵所受到的煎熬超过了以往任何一次。

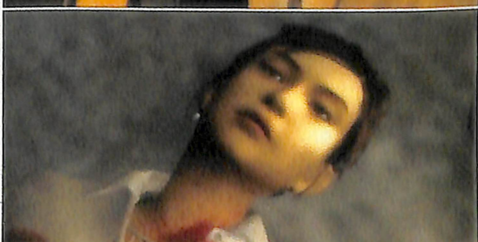
带着真治的遗言，还有丽奈的遗憾，桐生一马离开了废弃大楼。

城市的夜晚，是否已经容不下他的存在？









伍 桐生一马站在六十层高的大厦面前，再一次审视自己洁白的西装，以及他身后一脸期待的小女孩。

一切的一切，大概到这里就应该结束了。

过去十年之中发生的一切在风间新太郎那里得到了真正的证实，桐生一马终于明白了其中的各种关键。围绕着100亿日元以及各种势力，所有的一切原来都是这么简单，又这么复杂。

简单到其实只要找到一个人都能解决。

复杂到自己已经不知道怎样去解决。

金壁辉煌的大厦象征着城市的变化，经历了一系列事件的桐生一马对于这种繁华却一点兴趣都没有，只有他才真真正正看到了金钱背后埋藏着的无数丑恶。站在这里，桐生一马只觉得无尽的疲惫涌上心头。

转身看看正在一脸期待的遥，桐生一马按下电梯按钮。

阿蕾斯酒吧，大厦的六十层，在许多意外纷纷而来之后，终于又回到这里。

在桃源乡夜总会的顶楼，被人称为晓美的女人看见了桐生一马和他带来的戒指之后，再也抑止不住自己的泪水，放声痛哭起来。

"既然……既然你带来了戒指，那就表示真治他……"

"对不起。"桐生在这种时候完全不知道该说什么。

"不是您的错……"晓美擦了擦泪水，慢慢恢复了情绪，"真治从一开始就已经有了觉悟，我们会接受命运的考验，只是我没想到竟然这么快……"

看到由美的戒指，晓美立刻想到了另外的事："对了，风间先生最近几天一直是我在照顾，但是最近有人把他接走了。那个人是真治的朋友，近江联合会的寺田……"

"什么？寺田？"桐生大吃一惊，这个名字他已经听过不止一次了，"怎么会是他？"

"不知道，不过真治好像很信任寺田先生，所以……"

"那么接到哪里去了？"

"码头，芝浦码头停靠着一艘游艇，那就是寺田先生的秘密会所。风间先生现在应该在那里养伤。"晓美说到这里，忽然又想起一件事，"对了，桐生先生，我想起一件事……真治说锦山除了在寻找东城会的100亿日元之外，还在寻找世良会长的遗书，好像上面委任了新的东城会会长。"

想到风间居然在近江联合的人手中，桐生一马顿时焦急起来："谢谢你，由美。我这就去寻找风间先生。"

"桐生先生请保重……"

得到了风间消息的桐生一马带着遥回到赛河之原，等候在这里的伊达听到桐生的消息之后也是一副吃惊的表情"真治……跟近江联合的头目……"

"我也不知道怎么回事。"桐生看着远处的城市灯火，喃喃自语道，"不过既然是真治临终前托付的人，应该值得信任吧？"

"真难得你在经历这么多之后还能信任别人。对了，好像MIA的神宫正在策划什么大型行动，你要小心。"

"我会永远信任自己的兄弟，谢谢你。"桐生一马的双眸在黑夜的灯光中闪闪发亮。伊达似乎明白了为什么这个男人能在东城会的巨大战争中独立至今，他的身上有一种只有男人才能理解的特质。

从赛河之原出发，桐生一马一路来到码头。果然近江联合的寺田已经在这里等候多时了，此时遥终于认出这个魁梧的大叔就是曾经救过自己的那个神秘人。寺田看着桐生一马，轻轻躬身做了一个请的手势："风间先生在里面，请。"

"为什么你……"桐生有些迫不及待地问出了自己想问的问题，按照常理来说，寺田应该在这个时候落井下石才对。

"我和您一样，曾经受过风间组长的恩惠，因此一直希望凭借自己的力量帮助风间组长……"寺田一番话打消了桐生的疑虑，原来在自己单打独斗的背后，还有这样一个人在默默帮助自己。

说话间三人进了船舱，桐生终于再次见到自己的义父风间新太郎。

"您没事真是太好了，"桐生一马看见风间，顿时宛如看见亲人一般，"我一直在担心您……"

"应该我说对不起才是。"风间新太郎欣慰地看着自己的义子，"让你为我的事受了这么多的苦……唉，这十年之间发生的一切，我也应该是时候告诉你了。"

桐生一马点点头，等待风间把事情和盘托出。

风间沉思半晌，终于缓缓吐出一个让人惊愕的事实："其实，由美就是美月，美月就是由美。遥就是由美的女儿……"

"什么？！"桐生扭头看了遥一眼，"由美的女儿……那她的父亲……"

"她的父亲就是MIA的领导者，神宫。"

"这，这是……"桐生一马怎么也没想到居然会得到这样一个结果，他顿时陷入混乱之中。

"你听我慢慢说给你听吧……"风间坐在床边，缓缓讲出了十年前发生的一切，这一切都是从桐生一马入狱开始的……

"十年前你被捕之后，失去记忆的由美逃离了医院，大概是因为小时候的印象太深刻了，由美居然逃道了向日葵孤儿院……我接到那里的通知之后，就找到了由美。"

"……因为由美已经失去记忆，我不得不用你们的照片和往事来刺激她恢复记忆，由美看到锦山照片时的反应强烈超过了我的想象，我猜当时杀死堂岛的人可能是锦山，所以就没有把找到由美的消息告诉他，由美一直是我在照顾。"

"后来由美遇到了神宫，神宫这个人因为跟东





城会的关系很深，经常能够出入东城会。失去记忆的由美不再记得你，不再记得锦山，也不再记得你们之间发生的事，神宫开始追求由美，由美答应了。"

"最初我并不同意神宫和由美的交往，不过神宫的身份比我们要好的多，他是政府背景，是惟一可以让由美脱离黑社会苦海的人。考虑再三，我最终没有阻拦他们……"

"后来两个人结婚，生下了遥，也就是在这个时候，我才知道神宫竟然跟总理的女儿有婚约。我知道神宫是个为了爬上去不择手段的人，开始担心由美的安危。有一天晚上，我和世良一起处理了一具尸体，这具尸体是一个记者，他因为拍摄了神宫、由美和遥的三口之家照片遭到杀害。那个时候我已经确认，神宫不会放过由美。"

"后来果然如我所料，神宫开始派人追杀由美，甚至希望让世良会长动手。我阻止了世良，说服他跟我一起保护由美。就在这个时候，由美因为受到刺激居然恢复了记忆。"

"从那之后，我找人伪造了证件，替由美整容，让她变成了美月。从此以后，美月开始经营阿蕾斯酒吧，世良把遥送到向日葵孤儿院，一切都慢慢归于平静……"

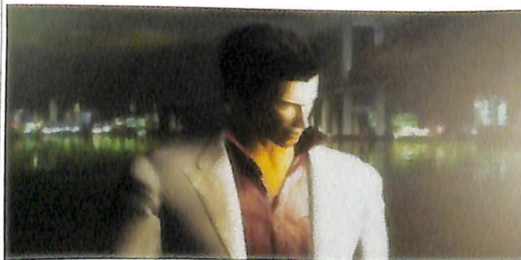
"至于那100亿日元，那本来就是神宫用于MIA的活动经费，并不是东城会的钱……"

还没等风间把话说完，丧心病狂的屿野组居然来袭击风间所在的游艇，原来屿野太早就想到了寺田可能会背叛他们的小人同盟，在这里等待着风间的出现。然而他毕竟还是太年轻，照比风间差了一点，风间组的柏木很快带着大队人马冲了过来，反倒把屿野组包围起来。

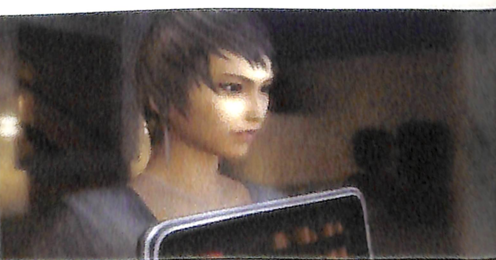
经过一轮火拼之后，桐生一马依然如同无数次战斗之后那样站在众人之中，他慢慢走向还剩下一口气的屿野太。

"你输了，屿野太。"

"是吗？"屿野太脸上露出一丝绝望而恐怖的笑容，将手中的一样东西投向站在一旁无辜







女孩遥。

“遥，快闪开！”

桐生一马回头已经来不及了，最靠近遥的风间新太郎抛开手中的拐杖，一下子扑了过去，把遥护在怀中。

轰隆一声巨响声中，寺田杀死了屿野太，风间也被炸成重伤。

“风间叔！”桐生一马蹲在上半身血肉模糊的风间新太郎身边，心中充满了绝望，“风家叔！”

“桐生……”风间朝桐生招手，示意他靠近自己聆听，“100亿日元是神宫利用……利用东城会洗的黑钱……已经被我们转移到安全的地方了……我、世良还有由美……我们偷走了那100亿……”

“别说了，风间叔！”

“这里还有一样东西……”风间从自己的身上摸出一份东西，递给桐生一马，“这是……这是世良的遗嘱，你凭着这个……可以成为东城会的第四代头目……”

“还有一件事……”风间看着桐生一马的眼睛忽然变得有些模糊，“是我杀死了你的父母……向日葵孤儿院就是为了照顾那些被我杀死父母的孩子准备的……我，我欺骗了你……原谅我……”

“您一直是我真正的父亲！真正的！”

风间新太郎带着桐生一马的原谅满足地离开了这个世界，又失去了一个亲人的桐生一马跪在地上，面对命运无声的咆哮着……



通往阿蕾斯酒吧的电梯门慢慢打开了，桐生一马带着遥走进了电梯。

这六十层，桐生一马用了十年的时间才走完。

电梯到达顶层，在清脆的提示音之后，缓缓打开的电梯门外站着一名短发精干的女性，正是让桐生一马想念了十年的由美。

看到自己的母亲，遥飞奔着跑了过去：“妈妈！”

在这母女相见的感人场面之中，桐生一马慢慢走了过去了：“由美，你瘦了。”

扬起头正要说什么的由美被一阵直升飞机的螺旋桨声打断了，在六十层的天台上，一架巨大的政府用直升飞机正缓缓落在楼顶的飞机停放处，一脸冷漠的神宫从飞机上走了下来。

“真是让人感动的场面啊，由美和遥，很久不见了。”神宫带着自信和冷漠慢慢走近三人，“不过，你们欠我的那100亿应该还给我了吧？”

说话间神宫竟然已经抬起手朝由美射击，若不是桐生反应得够快，这一枪说不定已经要了遥的命。

此时寺田已经赶到，面对带着大批人手的寺田，神宫竟然一点也没有惊慌，只是轻轻挥了一下手，寺田的手下竟然纷纷调转方向把自己的老大包围起来。

“傻瓜啊……难道我看不出你早就想背叛我吗？”神宫看着寺田冷笑，“早在几年前我就已经跟近江联合的人讨论如何推翻东城会了，你现在才知道吗？我这100亿日元可就是为了近江联合准备的，这样以来近江联合就能成为全日本最大的黑道组织。只要控制了黑道，我就可以慢慢享受全日本最高权力顶风的滋味了……”

“我让锦山背叛风间，暗杀世良胜，都是为了慢慢瓦解东城会。”神宫看着桐生一马，由衷地感叹道，“还是你行啊，桐生，只要你一个人，就已经可以让东城会崩溃了，果然被成为堂岛之龙的男人。”

神宫说完话就要让手下动手，却发现站在一旁没有说话的由美竟然缓缓打开了手中的手提箱，一颗巨大的液体炸弹呈现在众人面前。

“神宫，你放弃吧。我不会让你带着这100亿日元走的。”

珍惜自己生命的神宫看到炸弹顿时慌了起来，他知道此时的由美已经万念俱灰，为了不刺激由美，神宫放弃了开枪的机会。

桐生朝由美使了个眼色：“带遥离开这里。”

随着遥和由美离开酒吧大厅，桐生一马的手中慢慢展示出一份真正属于东城会的会长遗嘱，在那上面填着的东城会第四代头目赫然是风间写下的巨大名字——堂岛之龙桐生一马！

看着失神的神宫，桐生复仇的拳头终于有机会举起了！

“为你的野心，为你的梦想，为你的狠毒，为你的无情，为你的……”

拳头一次又一次落在瘦弱的神宫身上，MIA的首领并没有让人信服的体魄，神宫在桐生一马千锤百炼的拳头下渐渐软成一团，再也没有力气爬起来。

打到了神宫，电梯的铃声再次响起。桐生一马、由美和遥三人望着从电梯里慢慢走出来的锦山，心一点点沉到了最深处。

“神宫也被你干掉了？”锦山看了看周围的情形，一点也不奇怪地走过来，“桐生，你真是一个能创造奇迹的人。”

“锦山，你其实一直在被神宫……”

“我知道我知道……”锦山挥挥手，“神宫那些心思我能不知道吗？大家互相利用罢了。”

蓦然间锦山变色一变：“桐生，你还是那么优秀，由美还是那么爱你，我还是什么都没有！所以我一定要得到这100亿，我一定要得到由美，得到东城会，得到一切！”

“锦山你到现在还不明白吗？就算你做到了又能怎么样？”由美对着锦山哭喊道，“因这而改变的命运根本就没有幸福可言。你一直都在逃避，如果真的想改变命运，就应该勇敢的去面对痛苦，不要逃避，就像一马和遥那样！！”

锦山痛苦地扭头过去：“闭嘴吧，你一直不肯承认我，我现在就要证明给你看！”

“算了……”桐生阻止了由美，“我也曾经试图寻找那个十年前的锦山，我的兄弟，结果我发现自己失去的只有更多。锦山，你的痛苦我可以理解，相信我的痛苦你也能理解，咱们无法回到十年前了，就在这里做一个了结吧……”

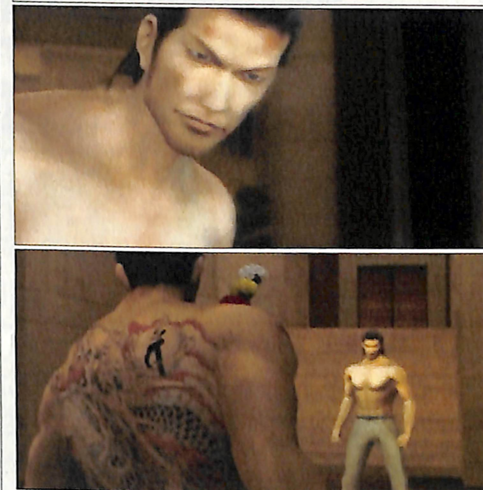
慢慢脱下自己身上的西装，露出背后狰狞而美丽的纹身。两个十年前的好友站在一百亿日元组成的战场上赤膊相见，十年的风雨，二十多年的朋友，终于在一拳又一拳的往来之中变成了肉体上的疼痛。

此时此刻，也只有肉体的疼痛才能化解心中的伤痛吧？

终于，在桐生的不断进攻后锦山倒下了，就在桐生和由美还有遥正要庆祝的时候，神宫竟然又爬了起来，还用枪威胁了遥。

“我看你这一次能不能挡得住。”神宫狞笑着开了枪。

“不要！”



随着由美的一声惊呼，从来没有尽过母亲义务的由美挡在了遥的面前，一发罪恶的子弹射入由美身体，在桐生和遥的面前，时间凝固住了。

“你也要死！”神宫拿着枪正要冲过来射杀桐生，被桐生打到在地的锦山竟然爬了起来，一刀扎在神宫的胸口。

“你这个渣滓，你不配得到这100亿日元！”

桐生有些惘然地望着自己当年的好友。

锦山看着桐生一马，脸上露出自己和好友都久违的微笑。

“桐生，事情都是我惹起来的，就让我完结掉吧……”

随着一声枪响，神户町上空迸发的烈焰吸引了所有人的目光。一张张纸钞随着风慢慢飘落地面。在这样的夜晚，就让安息的人安息，快乐的人快乐，悲伤的人悲伤，思念的人思念……就让一切都随风而去，宛如烈焰。

也宛如由美脸上温柔的微笑……

“你没有权力被捕。”伊达对朝他伸出双手的桐生一马说，“你被捕的话，遥怎么办？”

桐生一马扭头看了一眼遥，顿时明白了什么似的点点头：“我知道了，既然以前都可以面对，这一次我也不会逃走。”

就在这话说出来的第二天，上任了东城会第四代头目的桐生一马在一群人的簇拥下完成了有生以来最华丽的一次逃走：在随随便便把自己的位置让给近江联合的寺田之后，桐生一马带着遥仓惶离开了疯狂拥护他的东城会。

在另外的地方，有新的生活在等待着遥和一马。



■ 周行文

献给幻想／献给少年时代／献给90年代／献给SFC／献给她

地球冒险

《Mother2》剧情小说

《Earthbound》，也即是《Mother2》的英文版的翻译工作在很久之前就在做了，一直到今天，终于有幸能够陪着一位杰出的翻译者将这部经典的SFC游戏主线剧本的翻译彻底达成。从1996年玩到《Earthbound》开始，到现在已经过去10年了。10年对一个人的一生来说是无比沉重的一段时光，尤其是一个人从少年到青年的黄金10年。所以即使知道我没能力将这个故事完整再现，即使知道怎样写也脱不了攻略的气息，还是把档期挤走厚着脸皮完成了它。我相信，和我一样拥有10年的人不在少数，和我一样偶尔回头凝望过去的人也不在少数。

希望能够以此为念。

当小镇少年尼斯醒来的时候，大地的剧烈颤动刚刚结束。

划破天空的声音最后化成山坡上的巨响，把酣睡的小镇惊醒。尼斯穿着睡衣，揉着惺忪睡眼走下了楼去。

"醒了？"站在客厅里的母亲看着他问道。

"嗯。"尼斯揉揉眼睛，朝窗外看去。外面的警笛声简直是荡气回肠，"外面怎么了？掉陨石了吗？"

母亲摊手："我也不知道，你要出去看看吗？"

尼斯有点扭捏地哼了一声。

"算了。"母亲挥挥手，"就算不让你去你也会爬窗户，出去吧，记得看一眼就回来。"

"嗯嗯。"尼斯听见母亲大人放行，顿时有点眉飞色舞地想往外走。

尼斯的母亲看着他，忽然叹了口气。

"一切都好说……但是在这之前你能不能把衣服换了？难道你打算穿睡衣上街么……"

出了门之后，尼斯才发现外面现在非常热闹，警察设了路障在通往市区的路上，不少人因为这个举措不能回家也不能乱逛。因为不满半夜出勤而自顾聊天的警察们一个一个状似无聊地闲扯着，红蓝交映的警灯把静谧的夜色切得支离破碎。

顺着山坡上去，一群自称出了事永远最后到场的警察们围在通往山顶的小路上，在这群警察中间有一个手舞足蹈的死胖子，正在喋喋不休地说着什么。

只是远远瞥了一眼，尼斯就知道喋喋不休的那个人不是别人，正是他的老邻居波奇，一个无可救药的死胖子，喜欢吹牛和夸大其词，胆小怕事。反而是他的弟弟皮奇要比他成熟几十倍。

尼斯在山坡上看了一会就直接回家了，他可不想因为上窜下跳的波奇被警察拎着耳朵教训，更何况还有母亲的叮嘱。

大概后来发生的所有故事，都是在尼斯第二次被吵醒之后才开始的。

敲门的声音很大，大到把尼斯一家人都惊醒了，他只能第二次穿着睡衣下楼。

打开门，风风火火地冲进来的竟然是好像一团滚动的肉球波奇，。

一看见开门的是尼斯，波奇立刻宛如抓住救星一般结结巴巴地喊了出来："听听听我说……刚才我把皮奇也带到陨石坑附近了，那帮守着陨石的条子们都去对付鲨鱼党了——你知道鲨鱼党吧？"

尼斯点点头："我知道。"

"算了，不管那个该死的鲨鱼党。"波奇越说越激动，"那些条子怎么样都无所谓，但是我弟弟不见了！你知道这是多可怕的事吗？我爸妈会杀死我的……"

尼斯看波奇一副可怜相，叹了口气："我知道，我当然知道。"

波奇继续涕泪横流："所以啊……尼斯，你是我最好最好的朋友，你一定会帮我对不对？你一定会陪我去找皮奇对不对？求求你……"

尼斯回头看了一眼母亲，只能再叹一口气："好吧。"

"呜，好兄弟，咱们这就动身怎么样——哦哦，对了，别忘了跟阿姨说再见。"

尼斯的母亲微笑着过来给自己的儿子整了整衣领："好吧，你一定要小心。不管别人怎么说，你是个勇敢坚强的孩子，我相信你做什么都一定会成功，记得带上那只狗，顺便把你妹妹房间那根棒球棍带上，注意安全。当然，在这之前你能不能把睡衣换了？"

这次换好衣服戴上自己心爱的小红帽，尼斯带着一条胆小的狗和同样胆小的死胖子波奇出发了。

镇上的气氛怪怪的，似乎动物都暴躁了很多，本来安静的夜多了几分诡异。警察都去对付鲨鱼党了，山坡上再无阻碍，尼斯带着波奇很快在山顶的树下找到了皮奇。

波奇看到自己屁股不用遭受皮肉之苦，当时高兴得不知道说什么好了。三人正打算往回走，耳朵比较敏感的波奇听见一阵奇怪的嗡嗡声。

听见声音的波奇停住脚步："嗨，尼斯你听见了吗？"





尼斯也停下来，仔细倾听，没听见声音却看见一道光从天而降。而那道光芒之中……赫然出现了一只蜜蜂……

"蜜、蜜蜂？"

"我才不是一只蜜蜂！"光芒渐渐散去，中间那只蜜蜂开始画8字舞翩翩而飞，"我是一只来自未来的蜜蜂，我来自10年之后的未来——不过那里已经变成了一片废墟……"

"废墟？"尼斯觉得莫名其妙。

"是废墟，"蜜蜂神气地在天上飞着，"未来的世界被宇宙大魔王基格斯统治了。不过我们那里有一个古老的预言，说是什么'当选中的男孩来到，他将找到光，粉碎噩梦之石并重启光明'。尼斯，我怎么看怎么觉得那个被选定的男孩就是你。"

"我？"尼斯一脸惊愕，"你是说我？"

波奇在旁边小声嘀咕："幸好不是我……"

尼斯还想说什么，却听那蜜蜂继续说道："根据传说，可以打败基格斯的人是三男一女，如果他们拥有了智慧、勇气和友谊，也许现在行动还来得及……算了，这些事我回头再慢慢解释给你听好了。"

尼斯耸肩，看来这只蜜蜂压根没打算听他们说什么，那么他也就不继续说下去了。

三个人一只蜜蜂颇为怪异的一支队伍顺着山坡往回走。波奇一路上不住地嘀咕："这种事千万别找我，我一点兴趣都没有。"大家都知道他爱罗嗦的毛病，也没有人理他。一众人走到快到家的小路上，天上又降下一道光芒。

尼斯吹了声口哨："这景象好熟悉。"

光芒散去，一个看起来好似土人的东西出现在众人面前，并冲着蜜蜂哈哈大笑了起来："嗡嗡，很久不见了，你给我们大王添了不少麻烦。不过现在你已经不是英雄了，只是一只没用的昆虫……"

尼斯听了来人的话心里一惊，原来嗡嗡以前并不是一只蜜蜂，看来他其实没吹牛。

嗡嗡振翅飞高："我和你没什么多说的，斯塔曼，来战吧！"

"哼，看我怎么踩扁你！"

这简直是一场毫无悬念的战斗。

嗡嗡以它强大的实力展现了它的确是未来英雄的事实——这只蜜蜂不断施放强力的魔法盾并使用魔法对斯塔曼加以攻击，其他人诸如只会躲躲藏藏的波奇和尚且不够强壮的尼斯只能在旁边干瞪眼。转瞬之间嗡嗡已经消灭了斯塔曼。

获胜之后的嗡嗡赢得了尼斯一行人的尊重，它喘了一口气，对尼斯说："他是基格斯从10年后派来追杀我的。以后你们一定会遇到更多这样的麻烦，连动物都会在基格斯的影响下变得狂躁，你们一定要小心。"

尼斯这才明白为何街上的野狗都如此兴奋，原来是被未来的大魔王影响了。

打完架大家都有点不知所措，尼斯看了看有点无聊的波奇和其弟皮奇，摊了摊手："先送他们回家吧。"

波奇的家灯火通明——两个儿子至今未归，任谁家的父母都会彻夜等待。尼斯带着二人进门，波奇母亲一眼就看见跟在尼斯身后的两个儿子，发出一声尖叫。

"你们两个可算死回来了！"身躯落肥胖的拉德娜夫人怒斥自己的儿子，"你们去了哪？看老娘怎么教训你们！"

波奇的父亲过来接过话头："你们两个，跟我上楼。"完全视尼斯于无物，拎着波奇和皮奇兄弟二人上了楼。

依稀间，尼斯听到一些莫名其妙的声音从楼上传来，似乎还有惨叫，看来这兄弟俩少不了一些皮肉之苦。考虑到这种情况还是不要继续在人家逗留了，尼斯打算告辞，正欲转身的时候波奇父亲已经拍着手从楼上下来了。

尼斯没办法，只好冲这个小胡子中年男人笑了一下。

"多谢你把他们送回来，"他说，"给你带来这么多麻烦我也觉得很抱歉。不过我想你也赶快离开我们家吧，你父母欠了我们不少钱——呃，好像也不是很多。反正现在我们日子过得满穷跟你们家有不小的关系……"

拉德娜夫人在旁边阴阳怪气地帮腔："是呀是呀，好人没好报，我们就是对人太宽容了……"

尼斯安静地看着两个喋喋不休的中年人，什么都没有说，正准备告辞，一件悲剧发生了。

嗡嗡看不惯满口恶言的拉德娜夫人，打算在她脸上着陆狠狠教训她一下，却被一巴掌扇了下来。

拉德娜夫人的惨叫响彻天际："该死的昆虫！我要把你的肠子打出来！"

肥胖的手掌以超过肉眼分辨的速度抡起落下，即使是拥有强大魔法能力的嗡嗡也不能抵挡。

啪嚓一声过后，尼斯还来不及反应什么，嗡嗡已经悠悠落在地上。

尼斯看了一眼肥胖的拉德娜夫人，不知道自己能做什么，只好低头去查看嗡嗡的情况。





虽然只和嗡嗡相处了一会，尼斯还是觉得很难过，至少从外表上看，它没什么机会活下去了。

奄奄一息的嗡嗡似乎并不在乎自己的命运，它奋力挣扎着起来嘱咐尼斯："我……我不知道自己已经这么脆弱了。永……别……哦，等等，我还有事要交待一下！"

"……"

"这……这世界上有……有八个圣地，你……你们要……要让自己的力量……和，和大地连接……才能……才能阻止基格斯的野心……你要去到八个圣地……"

尼斯看着渐渐声音衰弱的嗡嗡，一时间不知道说什么好。

嗡嗡继续说道："第一个圣地就在Oentt镇……叫巨人的脚印……这里有一块音之石，可以……可以收集圣地的音乐……你，你一定要搜集齐八个圣地的音乐……"

在尼斯面前出现了一样奇怪的东西，淡淡地闪着光，上面有八个凹进去的印记。

"尼斯……"嗡嗡喘着气说，"你是一个非常聪明的孩子……你一定能成功……啊，很，很暗……这一切似乎应该结束了……"

话没说完，嗡嗡已经断气。尼斯低头看着这只跟自己相处了很短时间的蜜蜂，心里不知道是什么滋味。等他从悲伤中抬起头走出波奇家的时候，外面天已经亮了。

看着慢慢热闹起来的小镇，尼斯手中的音之石传来阵阵轻微的颤抖，一切如此熟悉，却又有些不可思议的不同。

2

从波奇家出来，外面的太阳让尼斯眯起了眼睛。

现在该去哪里呢？

嗡嗡说第一圣地之一就在Onett镇，尼斯很轻松地把小镇上的所有可去之处过滤了一遍，得出的结论是只有坠下陨石的后山没人去过，通往那里的大门被紧锁着，据说钥匙在市长手里。Onettt镇的人都知道市长是个固执且容易激动的小老头，想把钥匙要过来看来不是很容易。

经过多方打听，不管是巨人脚印还是小屋钥匙的线索都集中在鲨鱼党身上。尼斯意识到目前市长最大的心头之患应该是鲨鱼党，这也是昨天晚上在山坡上的警察为何忽然全部撤走的主要原因。也就是说，如果能解决了鲨鱼党，不管是市长还是警察局长哪边都会比较好说话。

步行来到市区，尼斯看见一群打扮怪异的滑板少年们围在游戏厅门口，就差脸上写字证明这是鲨鱼党的聚集地了。

尼斯装作谦虚地问站在游戏厅门口的一个少年："这里在做什么？"

"你是谁？"嚼着口香糖的少年斜眼看看尼斯，"知道这里是什么地方吗？"

尼斯摇头："不知道。"

那少年呸地一口吐出口香糖："告诉你吧，这里是鲨鱼党的总部。你听过鲨鱼党吧？哈哈，市长拿我们都没办法……"

尼斯故意继续摇头："没听过。"

少年大怒："什么？没听过？你胆子不小啊！"

尼斯也懒得跟他废话了，三两下把这人撂倒，冲进游戏厅。

游戏厅里清一色的鲨鱼党众，看起来一个比一个傻，尼斯在一楼和二楼晃了一圈之后才发现有一道通往后院的门被两个人拦着。这两人看上去和那个守门的少年有一些相似之处，连问的话都很相似。

"嘿，小子，我看你额有朝天骨，眼中有灵光，一股灵气从天灵盖喷薄而出，要不要加入鲨鱼帮啊？看你这么有资质，随便给点入会费就行了。"

尼斯满脸歉意地看着他们："不好意思，我只带了1块钱出门……"

"装什么清高！"哥俩一听没钱，脸色大变，朝尼斯扑过来，"以为我们收拾不了你吗？"

尼斯好歹也是跟未来生物战斗过的人，伸手一棒球棍就敲晕了一个，另外一个见状想逃，被尼斯从背后拽住一拳放倒。

踹开游戏厅的后门，尼斯看见一个朋克头的青年站在院子里晒太阳。这个人身穿短夹克衫，戴墨镜，看起来完全就是一幅流氓相。他看见尼斯从后门出来，觉得有些惊奇，"你是怎么进来的？"

尼斯耸肩："被打进来的。"

那个人也不再追问，有意无意地亮出自己的肌肉块"我叫法兰克，是鲨鱼帮的老大，你叫什么？"

尼斯不说话，法兰克脸色有点难看："怎么？这个面子也不给？"话没说完，他也已对尼斯亮出了攻击的姿势。

对于已经掌握了初步超能力攻击的尼斯来说，法兰克也仅仅是身体强壮那么一点点而已，从整体强度上来说他简直就是个废物。尼斯三两下就解决了法兰克，逼得此人不得不跳上自己研制的土坦克，化身成法兰克·MKII……

MKII的威力没能超出想象，尼斯心里想着妈妈经常对他说的"勇往直前"，二话不说再次打败了法兰克。

从法兰克·MKII上掉下来一屁股坐在地上的法兰克垂头丧气地挠头："你，你好厉害……我还以为自己是永远不会被打败……"

尼斯没有说话，只是伸手把他拉了起来。不过法兰克却因为这个动作而大受感动："嘿，你这人看起来似乎不错呢。"

顿了顿，他不等尼斯回答又继续说道："我知道你在寻找关于'巨人脚印'的事。"

尼斯这才惊讶地"哦"了一声："你知道？"

"能不知道吗？"法兰克站起来自嘲地说，"'不败的法兰克'以前怎么说也是鲨鱼帮的老大——呵，现在只能叫'失败的法兰克'了，我手下说你在镇上四处打听怎么去到'巨人脚印'的消息。"

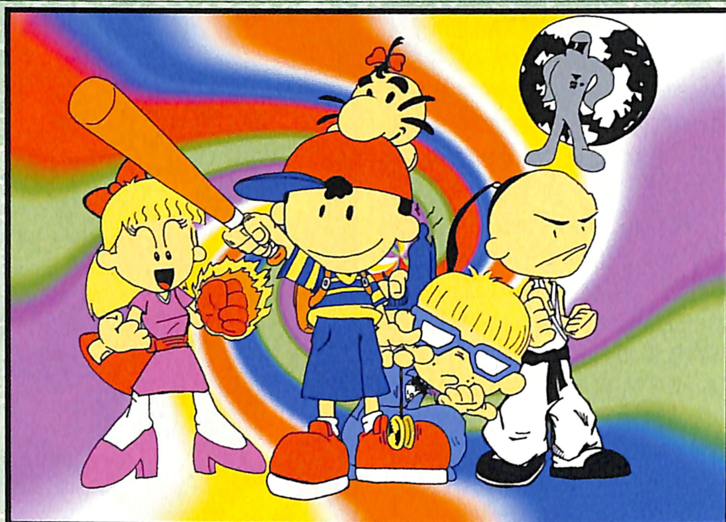
尼斯只能承认："我是在打听。"

"我知道一点关于'巨人脚印'的消息。"法兰克对尼斯说，"那里本来是有一股神秘的力量，后来这股力量好像被一个怪物吸光了。"

"基格斯。"尼斯脱口而出。

"嘿，我也不知道是什么。"法兰克说，"不过我知道怎么去'巨人脚印'，其实你只要能通过山脚的那个小屋就能到后山。"

"这我知道。"尼斯说，"然而钥匙在哪里？"



"在市长那里。"

"市长那里？"

"对。"法兰克苦笑，"现在你打败了市长深恶痛绝的鲨鱼帮老大，也就是我。市长一定会很高兴见到你。"

"那我去试试。"尼斯转身跑出游戏厅的后院。

市政厅里，一群人像在动物园看热闹一样围着尼斯。

"瞧，就是这个小孩。"

"听说他一个人打败了鲨鱼帮呢。"

"啧啧，看起来好可爱，很合我的胃口哦呵呵呵呵……"

"……把这个正太控拖走！"

尼斯在人群的围观中走向前台小姐："我，我……我找市长……"

前台小姐看着这个戴小红帽的男孩微微一笑："你就是尼斯吧？现在全市都在传着你一个人打败鲨鱼帮的奇迹呢，咱们镇子小，这些消息倒还算灵通。快上去吧，市长就在楼上等着你呢。"

来到二楼后，市长倒是笑容可掬，除了那副墨镜和一套西装给人感觉他比法兰克更像帮会老大之外，感觉尚好。他看见尼斯进来，表情比楼下那些看热闹的工作人员更兴奋："我靠，你小子很能行，你打败了那些总是给我找麻烦的混蛋，这实在太棒了！老实说我早就想让警察局那些笨蛋们做点别的去了……"

尼斯及时打断了他的高谈阔论："我听说你这里有通往后山的钥匙？我需要那个。"

市长愣了一下，随即反应过来："是法兰克那个混小子跟你说的吧？算了，我不跟计较，反正你也是把我们从麻烦中解脱出来的人，给你当然无所谓。不过我可要事先说明一下，通往后山的路上麻烦多多，你可别指望我能帮你的忙。我必须要说，其实只要想逃脱责任，我们这些政府官员总是有办法，这个你清楚吧？"

尼斯点点头："妈妈说过，永远不要相信女人和政客。"

市长笑了："小家伙，女人偶尔还时可以相信——其实我说的是女孩。"

尼斯从市长手里接下钥匙。

从市政厅匆匆赶到后山的尼斯终于见到了第一个圣地。一个巨大的脚印横在地面上，仿佛国家地理杂志上的巨人迷踪照片，尼斯从后通往后山的山洞钻出来就看见了它，那里和世界所有的未知角落一样神秘而安静。

尼斯走过去，忽然看见眼前白光一闪，耳边响起第一个圣地的声音。

尼斯拼命抑制住了自己想喊的冲动，他看见了一道白光当中有一只熟悉的可爱小狗闪过。那只小狗很像曾经在他家沙发下面趴上一整天不动的那条大狗。只是时光匆匆，尼斯已经不记得自己小时候狗的样子了。

还没等尼斯看清，那灵光一闪的画面已经飞逝而过，音之石也已经记下了第一个圣地的声音。

尼斯只能带着满心的疑问回到镇上。

只是镇子上似乎出了一点小麻烦。

一个满脸横肉，看起来比市长更像黑社会的警察站在门口，一看见尼斯出来，飞快地冲过来。

尼斯一脸迷茫地看着这个警察，不知道他想干什么。

"喂，就是你，你过来。"那警察看来官不小，很有点架子，"你看见这个牌子上写的是什么字吧？你不是年纪小得连字都不认识了吧？这上面写的是'禁止入内'！你跟我来警察局一趟，还反了你了……"

说完警察自顾自地离开了。

尼斯到了警察局总算明白了，为什么小镇上一丁点事诸如法兰克的鲨鱼党这种小问题也能让警察焦头烂额——全警察局的警察都在抱怨为何紧急事故投诉如此之多，抱怨市民们只会给他们添麻烦，几乎没有人在正经做事。

私自闯入"禁止入内"小屋的尼斯理所当然受到了警察众的责备，估计是很久没看见过这种看起来很温顺又敢于冒犯规定的孩子了，警察们说了长篇大论依然不解恨："……反正都是你这种不守规矩的人太多，我们才这么狼狈。"

尼斯好歹也是见过市长的孩子，只是固执地摇头："我想去Twoson，听市长说你们在封路？"

一个看起来很强装的警长拨开众人，走到尼斯面前。

"我是Onett镇的警长，"那人说，"你无论如何都打算去Twoson镇吗？"

旁边一个警察窃笑："嘻嘻，这样的小孩子应该回家去玩任天堂。"

尼斯没理他，他依然记得母亲的嘱咐——勇往直前，不要管这些琐事。他看着强壮的警长："是的，无论如何我也要去。"

警长狡诈地一笑："那好，你跟我来一趟如何？"

尼斯看了看身后一些幸灾乐祸的警察，顿时明白了是怎么回事，大概



这些警察希望给自己一个教训吧？不过想想这些人连鲨鱼党都没能对付，也没啥可怕的。

跟警长上了二楼，尼斯看见五个神情不善的警察正在空荡荡的房间里狞笑，也不多说话，从身后掏出棒球棍，等警长吹了声口哨后，五个人把他围在当中……

楼下一群人正在猜测这个不知天高地厚的小子将受到什么样的"款待"，一阵乱糟糟的响声已经吸引了大多数人的注意力。过不多时，站在楼下的接待小姐和吹牛的警察们看见一个戴小红帽的小孩慢慢走下来，身后跟了五个鼻青脸肿的警察——哦不，是六个。Onett镇引以为豪的强壮的警长先生脸看起来也有点肿，好像被什么物体打击过。

看见大家一脸惊奇，警长不好意思地解释："他，他挺厉害的……"还没等把话说完，已经开始拿起对讲机努力转移话题："喂？我是警长，把通往Twoson的路障挪开，有人要过去……靠，别问我为什么，你们照办就是了！"

尼斯吐了吐舌头，溜溜达达地离开了警察局。

通过森林到达Twoson镇比想象中的容易。警长打过招呼之后原来死也不肯挪地方的警察们纷纷让开了路，还恭顺地拍起了尼斯的马屁，看来权力真是个好东西。 森林小路不算短，尼斯走到Twoson的时候已经是下午接近傍晚的时候了。Twson是个非常漂亮的镇子，从规模上来说要大于Onett一些，有着典型的英格兰岛小镇的风格，建筑风格跟Onett差不多，不过公共设施和商业区显然都要更丰富一些。

由于时间不早了，尼斯想起父亲曾经在电话里教导他的关于要劳逸结合的说法，打算在Twoson酒店住一晚上。

最开始还很担心酒店是否会让他这样年纪的小孩单独住酒店，这种疑虑很快在钞票的威力下烟消云散了。

坐在酒店的房间里，尼斯看着夕阳下的Twoson镇被慢慢罩上一层美丽的桔黄，想到自己居然已经离开家一天了，心中免不了有一点惆怅。晚上吃不到妈妈做的蛋糕了，也没法听见妈妈的晚安祝福，所有的一切都那么不习惯。然而现在的一切也都是陌生的，未知的，这让小男孩心中充满激动，妈妈说他是个勇敢坚强的孩子，他也相信自己就是这样。

忙了一天的尼斯在暮色降临后很快沉沉睡去，却在空灵中听见了一丝甜甜的声音。

"尼斯，尼斯，你听得见吗？"

"尼斯，我是你从未见过面的朋友，现在我需要你的帮助……我叫普拉……"

尼斯猛然睁开眼睛，却发现阳光已经透过窗帘照在自己身上，天亮了。

原来是一个梦。

揉着头莫名其妙地走出房间，发现酒店的侍应生站在门口，手持一份报纸："先生要不要看报纸？"

尼斯顺手接过来一看：《Threed隧道闹鬼！》。简而言之就是，目前通往Threed镇的隧道不能通过，他要想别的办法。

在镇子上有一个充满了各种闲杂人等的公园，在这里有卖零食的耍蛇的游玩的……当然也有没事找事的。尼斯刚走进公园，一个大胡子拉碴的中年大叔猛然从屋顶跳下来，怪叫着朝尼斯冲过来。

"少废话，先打了再说！"

自从跟Onett镇的警队交手之后，尼斯已经习惯了这种见面不说话先行打过的场面，伸手把那位中年大叔按倒在地，一阵狠揍。一直打到对方求饶才停了手。

"别……别打了……"大胡子中年男人被揍得很惨，"我只是想试试你的身手，没必要这么狠吧？"

尼斯停了手，站在距他一根棒球棍的距离看着他。只要大胡子乱动，随时可能被一击打翻在地。

大胡子明白尼斯的意思，坐在地上老老实实没敢乱动："哎，要不是刚才跳下来的时候扭了脚……你，你就是那个接到了普拉求救感应的孩子吧？"

尼斯点点头，昨天晚上的那个梦依然清晰。

"我知道普拉被藏在哪儿，她原本打算去Peaceful Rest村的某个秘密基地，但走到一半好像是被一个死胖子和一个蓝衣怪人抓走了。"

"死胖子？"尼斯心中一动，想到了一个人。

"别发呆了。"大胡子朝尼斯说，"你赶快去找普拉吧，说不定这个时候她已经遇害了——啊啊，你当我什么都没说吧，但是你一定要抓紧时间找到她。"

尼斯点点头，正打算离开，大胡子又叫住他："等等，等你找到普拉回来这边一下，我有好东西要给你。"

尼斯耸耸肩，头也不回地离开了。

可以这么说吧，Twoson镇是一个很能容忍很多人恶习的地方。所以在这个镇子上有两个奇怪的少年发明家能够在大家的容忍之下活到今天。这两人一个叫苹果，脸长得好像一只营养过剩的苹果；另一人叫桔子，脸上的青春痘起伏连绵，仿佛桔子皮一般。这两人的房子都在通往Peaceful Rest 村的路上，尼斯本来打算去Peaceful Rest村，路过的时候顺便去了两人家里一趟。

就和所有遭遇窘迫的科学家研究员或者专业技术工作者一样，两位小发明家的生活状况不容乐观。从外表上来看，苹果弟弟的生活环境更糟糕一点。不过他养了一只老鼠，似乎是这种环境更利于养老鼠，这个人一点要收拾或者悔改的意思都没有。

尼斯的妈妈经常教导他要助人为乐，本着这个原则，他资助了两位小发明家每人两百块钱。还给了没饭吃的苹果少年一个汉堡包。苹果吃了汉堡之后精神焕发，开始埋头苦干发明新道具。

在喜欢宣扬爱与和平的桔子少年和每天喊饿的苹果少年的协力下，尼斯终于拿到了可以通往Peaceful Rest 村的超级削铅笔器，把挡在路中央疑似外星人道具的超级巨型铅笔削没了。

尼斯觉得越来越奇怪了，他在路上已经能看到幽浮一类的东西出现，按照平时的说法，这些景象早就应该让世界大为恐慌震动了，现在却让人觉得平常得很。看来有句话说得没错：国之将亡，必有妖孽。

顺着妖孽丛生的山路走到Peaceful Rest村，尼斯才明白当初那个胡子大叔对他说的"蓝衣怪人"是什么意思。

这个村子完全是蓝色的。

房子，树木，人的衣服，连牛都被刷成了蓝色……尼斯怯生生地问村口的人这是什么意思，那人不无得意地向尼斯解释："你知道乐乐教吗？"

尼斯当然要说不知道。

"卡潘特大人率领的乐乐教是我们的希望所在！"那人吐沫横飞地向尼斯宣扬自己的教义，"蓝色是这个世界上最美丽的颜色，代表了爱与和平，每个人都会因为蓝色而快乐！当然，在这之前我们需要一个女司祭……"

尼斯大概明白是怎么回事了，也就是说一个死胖子带着乐乐教的人来绑架了普拉，而乐乐教的人目前对普拉没有什么生命威胁，只是希望她来当他们的司祭……看来情况大致明朗了，只要伺机潜入乐乐教总部就有机会救出普拉。

尼斯走到牛棚附近，正好看见一个傻头傻脑的面具男站在那里发呆。那人看见尼斯走过来，居然主动打了一声招呼："喂。"

"？"尼斯一愣。

"新来的自己人吧？"面具男很热情地招呼他，"那个叫普拉的女孩子被关在后山小屋里，看来还算安全。你觉得怎样？听说那个死胖子帮了我们不少忙啊……"

尼斯心中又是一动："死胖子？"

面具男依然在喋喋不休地说下去："绑架这种事还真有趣……哎？你怎么好像不是我们的人？"

尼斯面露微笑，一路小跑着离开了，留下那个面具男在那里捶胸顿足。

在山顶小屋里，尼斯终于见到了这个曾经在梦中呼唤过自己的女孩。

普拉和尼斯年纪相仿，有着漂亮的金色卷发，看起来像洋娃娃一样，一张甜甜的笑脸上总是带着笑容，即使是身在这种阴暗的牢房里，她也是笑容满面。

看见那顶小红帽出现在牢房里的一瞬间，普拉站起来，凝视着走进来的小男孩："你就是尼斯吗？见到你真好！"

"我做了一个梦，"普拉隔着铁栏杆对尼斯说，"梦见将出现一个改变我命运的人，那个人就叫尼斯。"

牢房的铁栏杆把尼斯眼前的普拉分割成一道一道，但他依然可以透过这些看到小姑娘清澈的目光："尼斯，你听我说，我很高兴你能来救我。牢房的钥匙在能操纵闪电的卡潘特手上，你把这个拿去。"

放在普拉手里的是一个小巧的徽章。

"戴上它，你能抗拒闪电的威胁。"普拉对这个能改变自己命运的男孩说，"希望你早一点回来，我相信你一定能救我出去！"

尼斯点点头，接过徽章离开了牢房。

一个男孩一生当中总要有一两次为了女孩勇往直前。

你说是不是？

刚从山顶小屋走出来，尼斯就明白为何总是不断有人提起"有一个死胖子"了。

号称他最好的朋友波奇穿了一件蓝色的长衫站在一群喽罗微风凛凛地看着尼斯："嘿，尼斯，好久不见了。"

尼斯一下子就明白了，原来那个熟悉自己行动的人就是波奇，因为他也知道了当初蜜蜂嗡嗡所说的少年挽救世界的预言，所以才这么容易地每次都走在自己前面。

波奇不无得意地看着尼斯："尼斯，你看看我。我现在是乐乐教的重要人物，人称波奇大师。尼斯，你要加入吗？"

还没等尼斯回答，波奇已经邪恶

地笑了："你看，我就知道你一定不会加入的，来跟我的部下过几招吧。"

对于这种挑衅，尼斯早就习以为常了。不过波奇显然没有他自己所谓的大师风范，在两个手下缠住尼斯的同时转身跑了……尼斯放倒两个喽罗之后也意追赶他，只身一人回到Peaceful Rest村的中心。

在Peaceful Rest的中心大楼里，遍布着无数的乐乐教教徒。这些人看起来一样的神情呆滞口齿不清外加弱智，尼斯不得不一个一个打发掉挡在路上的教徒，一直走到二楼的神坛，看见了传说中的卡潘特。

就好像所有坏人都要叫嚣一样，卡潘特也不例外地朝尼斯威风了一下："你就是那个尼斯吧？你很厉害，有兴趣来当我的右手吗？我们可以一起创造蓝色的爱与和平世界……"

尼斯摇头："没兴趣，我只想让你放了普拉。"

"不当右手左手也行……"卡潘特难得地幽默了一下，"不过你无论如何对我和我的组织都是个阻碍，去死吧！"

宛如西斯大帝一般释放了闪电的卡潘特没有得到预期想要的效果，普拉交给尼斯的徽章把闪电挡了回去。这次轮到尼斯笑了："闪电无效了？该我了吧……"

没有闪电支持的卡潘特就好像一只肉鸡一样被尼斯打翻在地。尼斯注意到他身后一座漂亮的黄金像，而卡潘特被打倒之后，眼睛里的蓝色光芒渐渐散去。

"我……我这是在哪？"卡潘特茫然看着四周，一脸无辜，"我，我都做了什么……"

尼斯在心中忍不住伸了伸大拇指：真是个给自己开脱的好借口！弄得好像失忆一样，就算他之前做了什么也不能怪他。

果然，卡潘特没说几句就把自己的底泄了："我……我好像得到了这个黄金像之后就一直乖乖的……好像我做了很多不好的事，还绑架了普拉……我知道我对不起大家，这里是普拉牢房的钥匙，你拿去吧。"

尼斯看着一脸疲惫的卡潘特，忽然不知道说什么好，只能轻轻说："我想……大家会原谅你。"

卡潘特听见尼斯这句话，脸上泛起一阵光彩："真的？"

"我想……也许吧。"

尼斯说完一路小跑着出了市中心大楼。

在大楼外面，尼斯遇到了已经不穿蓝衣服的波奇，此刻的他简直是一脸媚笑。

"尼斯，刚才那简直是一场噩梦……现在终于噩梦过去了，让我们重新做好朋友好不好？我保证一定不再搞事……"

尼斯还没等点头，死胖子已经向后退着跑远了："骗你的，傻瓜！"

虽然波奇的再次出现让尼斯有一点难过，不过他的心中很快被那个有着甜甜笑容和迷人卷发的小姑娘填满了。重新回到那个关着普拉的小屋，普拉看见尼斯走进来当时就甜甜一笑："我知道你一定能回来的，你和我想的一样……"

普拉把话说到一半没说完，至于尼斯哪方面和她想的一样就不得而知了。

两人离开牢房，前往第二个圣地，也就是传说中的"小人的脚印"。根据音之石的指示，他们很快找到了目的地。

"小人的脚印"果真如其名，地面上遍布着小小的脚印，尼斯走进那些脚印的一瞬间忽然看见眼前一个画面一闪而过。一个戴着红色棒球帽的婴儿在那里抿着嘴笑了。这个画面飞快闪过的同时，音之石记录下了第二个圣地的声音。

离开了第二个圣地。尼斯和普拉回到了Twoson镇。尼斯还没忘记当初跟大胡子大叔的约定，带着普拉先去盲流横行的公园找那位大叔。

大胡子看见尼斯带着普拉回来很高兴："小伙子，我就知道你能行。好好干，我看好你……"

尼斯听到这个似曾相识的鼓励忽不住心中寒了一下。

"我本来打算跟你搭档一起去冒险，不过看你脸上那表情就知道自己没戏。我这里有一点钱，反正我也用不到，你拿去吧。"

尼斯也没跟他客气，伸手接过来，发现是厚厚一沓，大概有10000元左右。

"别跟我客气。"大叔摆摆手，"我打算去看看Onett镇上挖出来的那尊邪像，你们继续冒险吧。"

尼斯拉着普拉的手离开了公园。

英雄出发总要跟父母打个招呼，成功营救了普拉的尼斯在普拉父母那里得到了极高的赞誉。普拉的父母都很高兴能有这样一个小男子汉陪着自己的女儿出去冒险。普拉的爸爸是个很容易伤心到落泪的男人，跟普拉说话的途中一共擦了三次眼泪，看得尼斯心惊肉跳。看来普拉果然是个坚强的女孩——跟她爸爸比起来。

从普拉家出来，尼斯顺手拿过一份当天的报纸："隧道还在闹鬼，好像很难通过。"

普拉微微一笑："我倒是知道有一个方法可以通过隧道。"





尼斯哦了一声："什么办法？"

"我认识一个乐团。"普拉说，"他们在Twoson镇演出已经很久了，好像欠了巨额债务不能走。不过他们的车很快，似乎能冲过闹鬼的隧道。"

普拉的话引起了尼斯的兴趣："什么样的乐团？"

"黑人组合，RAP。我跟他们很熟，随时能搞到票去看演出。"

"那还等什么？咱们这就去看看吧。"

两人并肩来到了黑人组合Runaway Five的演出帐篷后台，并通过闲聊得知这些人果然是因为欠了当地剧场经理的钱不能脱身。

当尼斯在经理室内将厚厚的钞票甩在桌子上时，前一分钟还在狂妄的经理眼睛当时就直了："这这这这……这是货真价实的钞票。好吧，小子，你可以告诉那些搞音乐的穷鬼，他们能走了……"

尼斯瞬间被欢乐的Runaway Five成员包围了，所有人信誓旦旦保证他们可以乘坐Runaway Five的大客车去到Threed镇。与能立刻离开Twoson镇相比，尼斯觉得他更喜欢这些人因为自由而焕发光彩的脸。他觉得那才是最重要的事，至于钞票和汽车，那些都是小事。

到了Threed镇，尼斯不得不承认一个事实，那就是Threed镇比之前他所去过的村子和镇子都要混乱。这里简直混乱到了僵尸满大街流氓遍地走小混混多如狗的境地……倒是小镇中心有一个僵尸反抗组织，虽然没什么作为，好歹证明这个小镇还有一些正常人。镇上有一些墓地，还有一些让人毛骨悚然的僵尸看守，尼斯和普拉绕着镇子转了两圈，被吓得心惊肉跳不能自已。两个人毕竟年纪还小，他们几乎是灰溜溜地逃窜到酒店门口的，毕竟现在几乎是夜色降临的时分，休息比较重要。

做为一个年轻有为的好少年，尼斯当然没想过能否在酒店里发生只剩下一个房间这样老套而尴尬的巧合，他和普拉走到酒店门口的时候发现了一个形迹可疑的女人，两人被女人的鬼鬼祟祟吸引，也跟着进了酒店。然而这两人运气远不如他们看到的那些肥皂剧和侦探小说。他们很荣幸地被敲了闷棍，于是情况又变成了当初尼斯初遇普拉时的情形。只是这次被关的是两个人而不是一个人。

普拉无可奈何地再次使用了心灵感应术，正如上次召唤尼斯一样，这次她希望求助的，是远方一个从未谋面的朋友。

北方的一个小镇Winters上有一所学校，学校的学生宿舍在夜晚格外宁静。所有的学生都暖洋洋地睡在自己的被窝里，在寒冷冬天的夜晚，没有什么比一个温暖的睡眠更好更舒服的享受了。

杰夫就是在这样的睡眠里被唤醒的。

事情是这样的，今天杰夫睡得比较早也比较熟，只是睡着睡着从来不做梦也从来不太相信梦幻和浪漫的他忽然听见一种甜蜜而略带悲伤的呼唤。

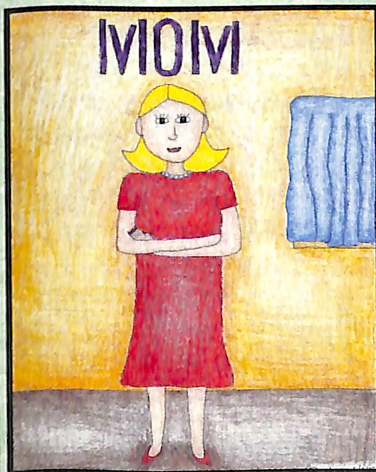
"杰夫，我从未见过面的朋友，只有你能挽救我们。请朝南走，虽然很远，但我相信你一定能救我们……"

这段话像录音机重放的段落一样在杰夫脑海里反反复复响了两次之后，杰夫终于决定去看个究竟，他下床的时候把室友汤尼给吵醒了。

"杰夫，你这是干什么？"汤尼揉揉眼睛，"你要出门？被抓住会很惨的……"

杰夫摇摇头："没什么。"继续穿衣服下床。

汤尼无可奈何地叹了口气："算了，你一定有你的理由，我也不拦你。





不过你空手出去太危险了，我陪你去拿东西吧。"

杰夫笑了，他知道汤尼是真的担心他，有这样的好朋友他当然开心。

汤尼在校内的行动力远远要高于杰夫，他在学校人缘也不错，学生们都愿意帮他。几个现在还没睡的学生送了他们不少东西，还顺便把教授的钥匙诓骗出来，杰夫终于在工具箱里找到了称手的武器，这可比什么都管用。

拿着武器，杰夫和汤尼来到小门口。现在正是漫天飞雪的时候，没穿多少衣服的汤尼站在风雪中有一点发抖，他走到门口，弯下腰。

"踩着我翻墙出去吧。"因为低着头，杰夫看不见汤尼的表情，只能听他说，"虽然我不知道你要去哪里为了什么，但记住我们永远是最好的朋友。"

杰夫在这一瞬间觉得喉头有点哽咽，不过他还是踩着汤尼的肩膀攀过学校的大门。夜很冷，雪很大，前面的路很长，他的心里很热。谁也没注意，在这样一个夜晚，一个看起来有些瘦弱的眼镜少年踏着风雪朝城镇的南方走去。未来是什么模样没有人知道，但大家都在努力前行。

杰夫顺着学校外面的森林走下来，在中途的便利店里遇到了一只猴子，便利店里的女人嫌猴子太吵了，以一包泡泡糖的价格把猴子卖给了杰夫。看起来猴子似乎很高兴，它好像很喜欢吹泡泡，把杰夫给他的泡泡糖吹成一个大大的降落伞，还手舞足蹈。看它这么活跃，杰夫有点明白为何女人要把它卖掉了……

带着这只喜欢吹泡泡跳扭扭舞的泡妞猴，杰夫顺利通过了传说中闹怪物的湖泊，来到了一个看起来像地下城的地方。

这个地方看起来有那么点诡异，又有一点搞笑。杰夫顺着这个地下城走出来，才发现地下城的主人居然跟自己的父亲安东特斯博士关系不错，好像还是合作伙伴。

在地下城南端的巨大实验室里，杰夫看见了自己的父亲安东斯特博士——一个白头发白大褂，秃顶，戴着和自己一样眼镜的老头。

在向父亲讲述了自己的经历以及普拉那神奇的心灵感应后，老头一拍脑袋："我知道了，我也感应到了那个女孩的呼唤。呃……让我给你想想办法。"

想了半天，老头从带着杰夫到了一个地方："要不然你试一下我这个最新开发的'天行者'？"

好像所有科学家都有拿自己亲人或者自己做实验的习惯，而事实证明，所谓这一类未经过测试的新发明就好像未经测试的游戏一样有着无数的BUG，天行者飞船顺利起飞，顺利抵达Threed镇，然后……顺利地坠毁在关押尼斯和普拉的牢房里。

尼斯和普拉看着坠毁的飞船里走出一个灰头土脸的眼镜男，还向他们招手："嗨，你们好……你们一定是尼斯和普拉对吧？"

两个人异口同声："你是杰夫？"

杰夫不好意思地挠挠头："没错，就是我……我，我这个人有点害羞，深度近视，不够强壮……不过我想我们能成为朋友，你们觉得呢？"

杰夫用从学校拿出来的工具把门锁打开，三个人一起出了牢房，回到镇子上。

当苹果小子派快递员送过来一个专门捕捉僵尸用的东西后，接下来的问题就很简单了。接触了一下僵尸反抗组织后，三个人把捕捉僵尸装置安放在Threed镇的中心帐篷里，第二天早上这些僵尸就好像苍蝇一样纷纷躺在地上了。少了僵尸威胁的Threed镇看起来比之前要好一点了。

从镇上拿到了一种奇怪的蜂蜜的三人穿过镇子，在半路的水管口碰到了一个看起来粘糊糊的史莱姆，它将三人拦住了。

"你们身上有蜂蜜的香味。"小史莱姆说，"可是你们是普通人，我要吃蜂蜜！我和嗝老大最爱飞行蜂蜜……"

三个人合力三拳两脚就把这个迷你呕吐物打发了。顺着水管爬过来，三个人发现他们已经身在一个充满了外星人的村子。

尼斯终于明白为何没有人对天上出现幽浮感到奇怪了——人家外星人都在你这里定居了，还奇怪什么啊？

从土星人聚集的村子里三人得知了在村子不远处有一个瀑布，那里有一个秘密基地。一个叫嗝老大的超级大史莱姆控制了那里，抓土星人过去给他们做飞行蜂蜜吃。而那个瀑布的进入口令很简单，就是沉默两分钟……

当来到瀑布后面的基地并绕过两个守卫后，尼斯他们见到了嗝老大。果然是好大一坨呕吐物，想找点什么东西比它更恶心真挺困难的。

嗝老大瞪着一对似乎随时能掉下来的眼珠子看着众人。

"你就是那个什么传说中的尼斯吧？听说基格斯大人很害怕你？真是笑死我了……能让基格斯大人害怕至少得是大魔王级别吧？就你？哈哈……咱们来打过再说……"

普拉偷偷把飞行蜂蜜丢出去，嗝老大说到一半的话好像被人按了暂停一下嘎然而止，这坨巨大的呕吐物迅速朝着蜂蜜扑过去。一群人看见这种好机会怎能放过，蜂拥而上把嗝老大打得不会吐也不能打嗝才罢手。

一群人就这么踩着嗝老大的脑袋走过去了。他们从嗝老大口中得知了一个不好的消息，基格斯的势力已经渗透到Fourside，这样三人的旅程就要更忙碌一点。

穿过嗝老大身后的门，三人来到了第三个圣地。这里有一口牛奶井。音之石在这里发出悦耳的声音，尼斯耳边忽然传来了妈妈很久很久之前对他说的话。

"……要做一个强壮细心的男孩……"

怅然站在牛奶井口发了一会呆，尼斯和众人回到了Threed镇。在小镇上，他们受到了所有人的欢迎，并得知他们可以在这里直接乘车通过闹僵尸的隧道。

几个人在司机的关心下上了车，汽车顺着隧道开始继续前行。

在英格兰岛，你永远想不到下一分钟会出现什么。

而这句话的意思就是……公车走到一半塞车了……

为了继续旅行，三人不得不在沙尘之丘中途下车。所谓自由的国家就是有这个好处，开车的和走路的一样都受人尊重，孩子也不会因为没有经验被歧视。一行人在下车不远处看见一个洞，一个叫塔拉·拉玛的人正在空中漂浮着睡觉。尼斯自己也是有超能力的人，对这种情况并不奇怪。

守护着塔拉·拉玛的是几只猴子，他们围着塔拉·拉玛不走，也不让尼斯他们靠近，一行人只好出了洞继续前行。而在另一个洞里，三人结识了一个名叫格拉多的矿工，这人被别人雇佣来挖金子，不过看他那穷酸样儿显然还没挖到什么。和之前遇到的发明家们一样，格拉多很不好意思地问尼斯要一点吃的。

当吃了尼斯递来的汉堡后，格拉多说话马上顺畅多了。他请大家到洞外的小屋里过夜，那里有他的兄弟格拉格守着。在那里过了一夜后，塞车问题也终于解决了，于是尼斯等人乘车马不停蹄地赶到了Fourside镇。

在Fourside镇，最醒目的建筑当然是托普拉大剧场，据说那些Runaway Five的黑人们已经演出到这里了。不过这些家伙似乎除了唱歌就不懂别的，居然又欠了一大笔钱在这个剧场，这次经理的开口比之前还大，索要百万巨额债务。

尼斯挠挠头，回头征求两位同伴的意见。对于金钱方面，杰夫的敏锐要远高于其他人，他提个建议："这

么大的数额，如果是兑换成金子其实并没有多少。假如格拉多能挖到金子的话……”

尼斯和普拉同意杰夫的观点，三人在后台看望了Runaway Five的成员。这些穷鬼们一通抱怨，总而言之大概意思就是他们没办法走脱了。尼斯带着普拉和杰夫回到前台，看完Runaway Five的演出，格拉多的弟弟格拉格忽然出现了，告诉大家他哥哥的洞里出现了怪物。

尼斯对这种为民除害的事自然责无旁贷，三人收拾妥当直奔格拉多的洞里，在最深处看见几只可笑的鼹鼠。

“就是这个？”尼斯看着鼹鼠们苦笑，“他们对付不了？”

杰夫耸肩：“谁知道呢？我们动手吧……”

尼斯站在两人中间，手一挥，大家冲上去。

洞口，格拉多和格拉格兄弟俩正在发愁，听见洞里响了几声，尼斯已经带着两个伙伴拍拍衣服走出来了。

“怎么样？”格拉多赶紧跑过去殷勤地问，“消灭了吗？”

“都消灭了。”杰夫说，“一共五只大鼹鼠。”

既然消灭了怪物，三人就打算告辞了。高兴自己能继续挖下去的格拉多兴奋地冲到洞里去了，三个人在门口的公共汽车站搭车回Fourside，在公车上杰夫问尼斯：“他们好像没给我们报酬啊……”

尼斯笑了：“无所谓吧，我看他挺开心的。”

三人正说着，一个人居然追着公车跑了过来，从外表就能分辨出这是格拉多的弟弟，那个比较有礼貌的格拉格。

格拉格上气不接下气地跑过来，递给三人一块大钻石：“我，我们……没……没挖到……黄金，挖，挖到了……这个……”

尼斯看了看两个伙伴，大家都用鼓励的眼神看着他。想起Runaway Five的窘迫样，尼斯把钻石了接过来。

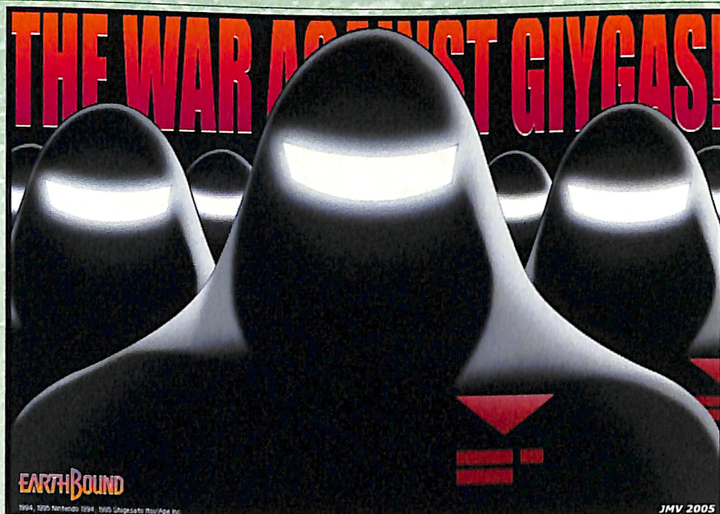
“谢谢你。”

“也谢谢你们。”格拉格说，“我和哥哥还要挖更多的金子，我先走了……”

杰夫看着格拉格走远，有点迷惑地问尼斯：“他们挖到钻石也不自己去卖掉？”

普拉在旁边插了一句：“他们也许只是觉得工作很快乐，结果未必很重要。”

杰夫若有所思地点点头：“我明白了，就好像Runaway Five他们那



些人一样，赚钱并不重要，他们喜欢的是唱歌和自由。”

三个伙伴在公共汽车上看着街道飞驰的景象，谈论着人生和理想，回到了Fourside。

托普拉大剧场的经理看见钻石的一瞬间，眼睛立刻就直了。

尼斯耸肩：“够你说的那一百万了吧？”

“够了够了……”经理像被食物香气勾着走的狗，“你们的意思是说，把钻石给我，然后让我放那些黑鬼走？”

尼斯指了指合同，经理像得到了什么指示一样扑过去把合同撕了。

“这份合同完全是不存在的，绝对不存在的……”经理朝尼斯媚笑，“这些人自由了，这样你满意了？”

就这样，解决了一切问题的Runaway Five的告别演出开始了。已经看过他们表演的尼斯和普拉对这种表演兴趣缺缺，三人在重新开张的百货商场大肆购物，正打算满载而归的时候，商场的灯忽然灭了，一个黑影冲出来掠走了普拉。

正在两人束手无策之际，广播响起了：“从Onett镇来的尼斯先生，请到楼上来……”

尼斯顺着楼梯走上去终于在广播室里看见了广播的人——准确点说，不是人，是个奇怪的东西。

这家伙很弱，被尼斯他们打倒之后嘴里还不停念叨着关于关于莫多利先生之类的词。尼斯在Fourside镇上走动的时候听人说起过莫多利先生，他是这里的市长，原来是个正直善良的好人，不过最近似乎变得有点奇怪……

从百货商场出来，尼斯看到了在Twoson镇上的那个胡子大叔艾沃德瑞德，当时他以扭到脚做为被尼斯打败的借口让人不能不记住这个人。原来这个人去卡潘特那里偷了金像来Fourside卖，却被莫多利的手下打伤，还抢走了金像。

好像所有金像的拥有者都很喜欢抢走普拉。尼斯由此得出结论就是莫多利一定是劫走普拉的主犯。不过人家好歹是个市长，尼斯可没傻到跟政府作对，他重新考虑了一下怎样进入莫多利大厦的问题。

尼斯很幸运地在Fourside街头一个隐形人的帮助下顺利骗过了守卫，进到黄金像的储藏室，砸烂黄金像之后他和杰夫被传送到一个奇怪的地方，两人还在懵懂中，忽然接了个奇怪的电话。

那个曾经被他们资助过并屡次帮助他们的小发明家苹果打来电话，兴奋地告诉尼斯：“我，我发明了鳟鱼味的酸奶机！”

尼斯当时差点没把隔夜饭吐出来：“鳟鱼味的……酸奶机……？”

“我还让快递给你送过去了呢！”苹果在电话那边兴奋地说，“你们很快就能看到更多口味的酸奶了……”

果然，没过多久邮递员便来了，不过他却将酸奶制造机丢在了沙漠里。无奈之下，尼斯和杰夫回到了沙漠地带，顺着满是猴子的山洞走进去，最后，他们在最深处看见了之前被猴子们守护着的塔拉·拉玛。

“你们终于来了。”塔拉·拉玛看着尼斯和杰夫慢悠悠地说，“命运曾经告诉我说，当尼斯、杰夫、普拉和波尔四股力量结合起来，形成新的力量，扭曲的时空将使和平重新降临在大地之上。”

尼斯摇摇头：“不懂……”

“……没关系，反正你们照自己的意思去做就是了。”塔拉·拉玛似乎不太愿意解释，“我身后的猴子可以教给你们新的传送技能，这里还有一些东西，你们拿去吧。”

尼斯低头去看那些宝箱，其中果然有那台酸奶制造机。

从猴子那里学来了传送魔法之后大家的行动就方便多了，众人一起回到Fourside，拿着这个让人尴尬的鳟鱼味酸奶制造机，他们在百货商场门口遇到了莫多利的女佣，她一听到尼斯他们有鳟鱼味的酸奶制造机，眼睛立刻亮了。

“你们有鳟鱼味的酸奶制造机？”她往前一步，几乎是用抢的把酸奶制造机一把夺过来，事实上抱着它的杰夫也挺高兴有人愿意抢的……

拿到了酸奶制造机的女佣很高兴地带着两人进入了莫多利大厦。女佣住在48楼，但是在47楼尼斯看见了一个他并不想看见的人。

“你瞧瞧，我现在是莫多利大人的助手了。”波奇再一次得意洋洋地朝尼斯炫耀，“我看起来像不像一个贵族？尼斯啊，所以说你这个人永远赚不到钱，也不会有什么权力……”

尼斯摇摇头，默默走开了。波奇和他父亲的出现让他觉得有一点不妙。

果然，到了48楼尼斯发现这里竟然是莫多利的办公室所在地，一路上都是机器人守卫。他和杰夫两人慢慢走到莫多利办公室门口，忽然跳下来一台大头机器人对他们发起猛烈的攻击。

这个机器人比尼斯以往遇到的任何敌人都要难缠，他和杰夫几乎应付不来对方的攻击，只剩下招架之力。此时，身后的一扇大门忽然打开了，Runaway Five的一群人跑进来，伸手就关了机器人的开关。

“人类的科技是不可靠的。”胖歌手摇头晃脑地说，“旁边的房间好像有点可疑，进去看看？”

尼斯当然要进去看看，莫多利和普拉都在房间里，不过莫多利看起来好像衰老了很多。尼斯一往前走，他已经开始在那里痛哭流涕：“求求你，我，我真的投降……”这个老头还一边说一边躲到了普拉身后。

尼斯还要追，被普拉拦住了。

“尼斯，等等，莫多利先生真的是个好人。”普拉回头看了一眼头发花白，已经老得不成样子的莫多利，“你听他说说吧。”

莫多利低头开始自己坦白：“我，我现在这么苍老瘦弱，都是因为没有了黄金像……很抱歉，我绑架了普拉，现在让她回到你们身边吧。我不知道自己怎么会变成这样，不过好像是那种黄金像能控制人的思想，我就是被它控制了……我脑子里总是出现一个信息，那就是你，尼斯，总有一个声音告诉我：‘阻止尼斯，别让他去Summers……’我，我就不由自主地想要阻止你们了……”

“如果他们不想让你去Summers，那你们就更应该去。”莫多利诚恳地看着尼斯，“那座城市在海的另一端，我给你们准备了直升飞

机，你们可以直接飞过去。”

不过，当众人赶到楼顶的时候，波奇正开着直升飞机准备离开大楼。

“你总是慢我一步。”波奇看着楼顶的尼斯挖苦他，“既然莫多利先生又变成了无趣的老头，这里对我来说也没什么意义了。尼斯，你永远是失败者，哈哈哈哈！”

尼斯只能顺原路回到 Threed，按照普拉的心灵感应，在那里应该有通往 Summers 的方法。

搭乘 Runaway Five 的顺风车，三人回到 Threed 镇当初关押他们的那个地下室，而杰夫开过来的“天行者”居然已经被市民们修好了。

杰夫顺手把剩下的问题解决掉，建议三人先回一趟他父亲的实验室，也就是 Winters。他父亲应该有可以把飞行器改造成长途飞行的能力。三个伙伴顺着原来的路回到了研究所。

研究所外，原来跟杰夫一起冒险过的那只泡妞猴现在似乎真的找到了合适的伴侣，貌似非常幸福甜蜜。告别了两只正在蜜月期的猴子，三人见到了杰夫的父亲，也就是传说中鼎鼎大名的安东斯特博士。

安东斯特博士告诉尼斯，在研究所旁边有一个山洞，有一个被称为“雨之环”的地方，在改造天行者期间他们可以去那里看看。尼斯觉得那里很有可能就是传说中的第四个圣地，告别了博士匆匆赶过去。

在“雨之环”，尼斯眼前再次闪过幻觉，不过这一次不是影像也不是声音，而是一股亲切熟悉的蛋糕香甜味。仅仅是一瞬间，尼斯身上的音之石又一次记录下了这里的旋律，现在他已经到过了世界上的四个圣地。

从圣地回到研究所，博士已经把飞行器改好了。杰夫简单地告别了父亲，伙伴们乘坐飞船出发了。

事实再次证明，科学家们都是靠不住的。天行者再一次坠毁，不过这一次和以前几次不同，这一次坏得完全不能修了……杰夫看着天行者的惨状，心中暗暗发誓，以后一定要做一个正常的修理工，而不是伟大科学家……

Summers 是一个非常非常繁华的城市，因为是休闲胜地，所有的场所看起来有一股“贵”的味道。而在这里，有一间需要电话预约才能进的神秘俱乐部。据说在俱乐部内，有个女人会做奇妙的魔法蛋糕，而这也引发了刚从圣地里闻到蛋糕香味的尼斯的浓厚兴趣。

用电话预约之后，三人顺利进入了神秘俱乐部，并找到了那个传说中会做魔法蛋糕的女人。

女人对尼斯他们的出现很是惊奇：“你们说你们从很远很远的地方来这里只是为了吃一口魔法蛋糕？”

三个人一起点头。

普拉微笑：“对我们来说，这一刻生命的真义就是能吃到甜美的蛋糕。”

女人好像一下子明白了什么：“啊，你说的没错。你们去外面找我吧，我会做给你们吃的。”

“谢谢。”普拉笑得比蛋糕还甜。

从俱乐部出来后，三个人找到那个女人，女人递给他们一个很大的蛋糕。

“这是所有剩下材料做成的魔法蛋糕，你们尝尝吧。”

尼斯只吃了一口就昏过去了……在他的脑海里似乎出现了很清晰的梦境。

在遥远的东方有座叫做达拉姆的山，山上有巨大的宫殿，这里有一座宫殿属于波尔王子。此刻波尔王子正安静地坐在自己的王座上，看着他的老师走向他。

走到王座前，老师开口了：“波尔王子，现在您接受最后考验的时刻到了。请您到‘虚空之地’去吧，我将在这里为您祝福。”

王子波尔站起来点点头，安静地走出宫殿，走到试炼的所在地。路上只有他自己的脚步沙沙声，非常安静。

试炼的地点是一座山峰，一条细细的绳索从山峰上垂下，偶尔有冷风吹过，带得绳子轻轻摇晃。波尔眯着眼睛向上看了一下，正打算向上爬，旁边一个男人叫住了他。

波尔这才意识到在这种环境下还有人站在这里，显然对方不是个普通人。

那人看着波尔王子，淡淡地说：“年轻人，你有一双清澈的眼睛，那么你一定是波尔王子了。”

这个人能一下子认出波尔的身份让他大吃一惊：“你是谁？”

“我是一个很久以前通过了‘无’考验的人。”那个人继续用平淡的口气说道，“我希望能让你看见更高一层的智慧，然而我自己也在努力领悟这些智慧……所以我觉得我们可以稍后再见面，现在你先去实践自己的试炼吧。”

波尔王子点点头，目送那人从空中飘走。波尔低头看了看自己的双脚，坚定了信心，顺着绳索爬到山顶。

空无一人的山顶上，波尔王子开始打坐。只有天空才能看出时间流过的痕迹，王子渐渐进入到忘我的境界。

不知过了多久，一个信使慌慌张张跑过来：“王子！王子！”

波尔没理他。

信使继续叫道：“王子！你必须中止试炼，王宫出了大事！你师傅让你中止修炼赶快回去，王子！这是您师傅让我传的口信！”

波尔王子眉头都没皱一下，面前的信使大呼小叫了一会之后慢慢消失了。

没多久，又飘来一只幽灵。

幽灵比信使狠多了，二话不说就点明自己的身分：“波尔，我是你祖先的灵魂，是来考验你的。”

波尔依然闭着眼睛，没有一丝动作。

幽灵二话不说，抽刀斩断了波尔王子的双脚。

“我已斩断你的双脚，”幽灵举着刀在波尔王子面前晃动，“接下来我可以斩断你的双臂，你觉得怎么样？”

还没等王子回答，幽灵已经飞快地斩下王子的双臂。

“你觉得恐惧吗？后悔了没有？”幽灵幸灾乐祸的声音在空荡荡的空气中飘荡，“接下来挖掉你的双眼如何？”

“你的耳朵也没有用了吧？一起拿走好了。”

“你现在只剩下意识了，看你这么痛苦，我也一起拿走好了！”

…………

…………

……

当波尔再次睁开眼睛的时候，一切都没有改变，天空中依然有时间走过的痕迹，眼前的一切和刚开始打坐时没有什么区别。惟一的区别是现在真的跑来了一个信使，边跑边喊着：“恭喜你，波尔王子，您通过了试炼！”

波尔顺着原路回到宫殿，师傅已经在宫殿里等着他了：“恭喜你，波尔！看来现在我已经没有什么可已教你的了。”

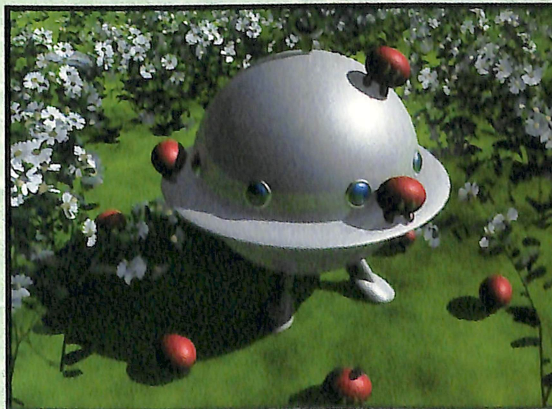
波尔腼腆地笑笑，得到师傅的夸奖还真不容易。

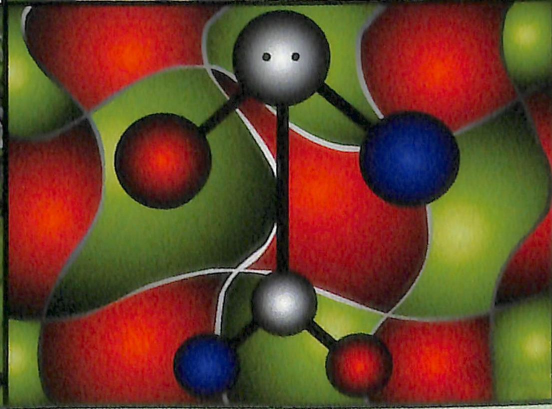
师傅接着说道：“从永恒那里得到的预言告诉我世界这遭受巨大的威胁，能拯救这个世界的只有三个男孩和一个女孩。你就是这四个人当中的一个，现在我要送你去找你们四个人的领袖尼斯，你既然能完成试炼，也一定能拯救世界。请立刻动身吧，我会为你们四人祈祷……”

波尔王子迅速被传送出去，化作一点星光，出现在 Summers 市的海滩上。尼斯和两个伙伴正在看着天上星光落在地上的奇景发呆，波尔已经走过来了。

“你好，尼斯。”波尔说，“我就是你命中注定要遇到的那个人，我将与你并肩作战。现在我把自己的生命交







给你了。”

尼斯已经听了无数人跟他说起那个古老的预言，他也知道来人肯定是传说中的波尔王子。既然大家在一条船上，说太多废话显然是不理智的，他朝波尔伸手：“你好，我就是尼斯。”

杰夫和普拉也纷纷自我介绍了自己，波尔直接了当地问了众人：“你们现在遇到了什么麻烦？”

尼斯稍微有点不好意思：“刚才的麻烦是我睡着了……现在的麻烦是博物馆的的守卫不让我们进去。”

“怎样他才会答应？”

“……好像是要给他一些好处，珠宝什么的。”

波尔王子从自己身上掏出一块漂亮无比的红宝石：“你们看这个行不行？”

普拉仔细看了一下，微笑着点点头：“如果这个都不行，我想那守卫早已经不在博物馆当守卫了。”

如普拉所说，守卫看到宝石之后立刻变成了一个表情和话语都泛滥的人：“哟，这这这……这是要给我的吗？我真被你们认真学习古文化的热情所感动了，小英雄们赶快进去吧。”

在博物馆里，有一块巨大的刻着象形文字的石碑。守卫把他们引进去依然在喋喋不休：“你们看，多宏伟的建筑！站在这里你们不觉得体验这些比一颗小小宝石美妙多了吗？前几天刚有一个坐直升飞机的小孩来这里照了不少照片走，他可给了我不少钱……”

尼斯心头一跳，果然波奇也循着蛛丝马迹到过这里了。看来这次还是慢了他一步。

波尔却直接被石碑上的象形文字所吸引：“我，我好像能看懂……”

还没等其它几个伙伴表示惊奇，波尔已经开始念出了石碑上的文字：“在远古，为了抵抗入侵者我们建造了金字塔。虽然我们失败了，金字塔却被众神庇护……邪恶的势力无处不在，每个世纪它都会复活，此刻他正藏在黑暗之下，只有智慧的光能穿透迷雾看到真相，只有鹰之眼能看破黑暗。狮身人面像正在守护一切，请来到金字塔起前吧，这里有如何进入金字塔的方法。在斯芬克斯面前起舞吧！”

波尔转身问尼斯：“明白了吗？”

尼斯点点头：“我们要去有金字塔的城市了。”

波尔看着远方：“沙漠城市圣甲虫，我们就要到那里去了。”

众人正打算离开，守卫跑过来送给他们一份象形文字的照片作为参观礼物。这个时候，博物馆的电话铃响了。尼斯犹豫了一下，走过去抓起电话。

电话是Fourside自然历史博物馆的勺子先生打来的，据说他在Fourside发现了惊人的秘密。众人决定回Fourside一趟，幸好现在有猴子传授的传送魔法，回去倒也方便。

从勺子先生那里终于得知，在隔壁的下水道有一些奇异的现象出现，尼斯很快意识到这可能是传说的圣地之一——虽然是在下水道里。

事情正如尼斯所料，他们终于来到了传说中的第五个圣地“磁山”。

而这次出现在尼斯眼前的幻象，是一只非常眼熟的婴儿用奶瓶……

记录下这里的音之石之后，众人冥思苦想还有什么地方可能有圣地，波尔王子说起他的故乡有一个奇怪的山洞，建议众人去看看。

拿着从磁山到手的胡萝卜钥匙，几个人化作星光回到了波尔王子的故乡。

守在山洞口的兔子盯着那个胡萝卜做的钥匙很久，终于叹息一声，把洞口让开了。

几个伙伴有说有笑地进到山洞里，果然在洞的尽头能看见一大片粉红色的云。

这一次尼斯在瞬间看见了年轻时的妈妈，妈妈很美丽地笑着。“粉红之云”的声音也被顺利记录下来，这样尼斯就有了六个圣地的声音。

“接下来怎么办？”杰夫伸手怯生生地提问。

“从海滨城市Summers出发就可以到沙漠之都圣甲虫。”波尔说，“我们应该回去乘船。”

这是个无可挑剔的建议，众人回到海滨都市Summers，在这里他们居然见到了当初给尼斯做魔法蛋糕的女人，而她的丈夫就是这里的船长。

利用女人的关系，尼斯等人乘船来到了热闹非凡的贸易都市圣甲虫，并直接穿过沙漠来到了金字塔前。

波尔王子凭着从象形文字上得到的提示，带领大家穿过了斯芬克斯守护的关卡，在金字塔最深处，他们拿到了预言中所提到的鹰之眼。

拿到鹰之眼之后，几个人正打算从后门离开，以前在波尔王子修炼时出现过的那个人又出现了。

“波尔王子，很久不见了。”那个人向众人自我介绍道，“我是星力大师，想必您还记得我。现在您已经有了高人一等的智慧和勇气。我也夜观星相，知道在这里可以找到你。我想现在我可以把‘星辰风暴’教给你了，你愿意离开同伴们一段时间来学习星辰风暴吗？”

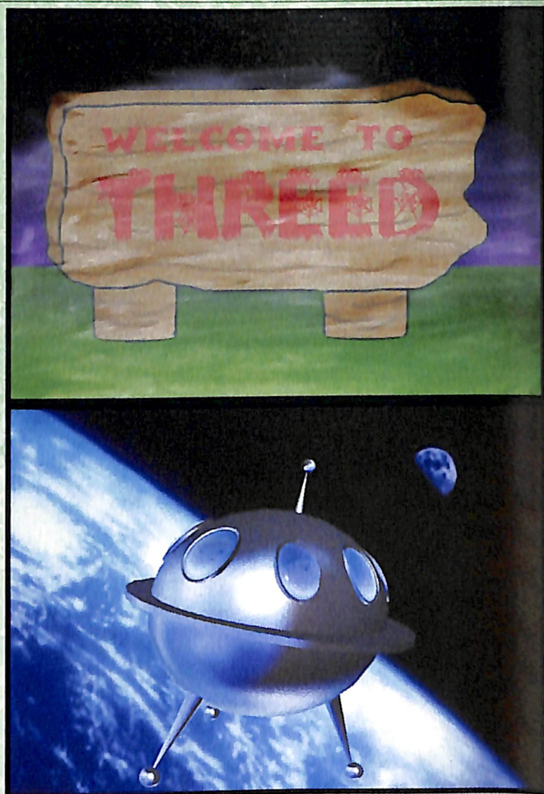
波尔王子虔诚地行了一个礼：“是的，我愿意。”

尼斯看了看波尔：“要分开一段时间吗？”

“别难过。”星力大师淡淡地说，“你们一定会相逢，人生只要有努力，自己想做到的事总能做到。”

尼斯也朝大师行了一个礼：“谢谢您，我知道了。保重，波尔。”

波尔朝大家挥手：“你们也要保重。”



告别了波尔的三人有一点伤感，不过这伤感很快就被另一次重逢的喜悦替代了。他们在前行的路上碰到了当初跟杰夫父亲一起开发地下城的那个老男人。他现在终于如愿以偿地成为了地下城人。

地下城人看到他们也很高兴，尤其他还对杰夫印象深刻。因为他的地下城就是杰夫的父亲安东斯特博士帮忙建成的。

三人同路走了一段，可惜好景不长，地下城人被桐树卡住了不能继续前进，只能让尼斯他们继续前行。在黑暗沼泽中充满了各种诡异的味道，尼斯拿出波尔曾经预言过能穿破黑暗的鹰之眼，一切都变得鲜活光亮起来。只是走到沼泽尽头的时候，大家看到了一个并不想看到的老对手。

一坨巨大的呕吐物堆在众人面前：“好久不见了，我是嗝老大，现在我已经进化成超级呕吐物了，哈哈哈哈！你们不觉得我现在身上很有男人味儿吗？”

狂笑了没多久的超级嗝老大被从天而降的一个少年迅速制服了，尼斯仔细一看，竟然是分别了没多久的波尔王子。

“我回来了。”波尔王子安静地说，“我已经领悟了星辰风暴的奥义，让我们继续向前旅行吧。”

重新变成四人组合的伙伴们在前进的途中听到了一个不好的消息。小发明家苹果好像被人绑架了，而且通过各种方式联络起以前的朋友，包括像杰夫的好朋友汤尼和他父亲安东斯特博士等人似乎都失踪了。这种诡异的情况表示有人在密切关注他们的行动。

根据几个失踪者消失的顺序和地点，尼斯带着大家寻找到了史前巨石森林里隐藏的地下基地。在这个地下基地里，他看到了许多被装在容器罐子里的朋友和亲人。基地最深处是一个和当初追杀嗡嗡的人有点像的东西，凭着波尔王子学来的新奥义，大家很容易打败了他。

而在不远处的害羞村里，音之石又一次颤动了。

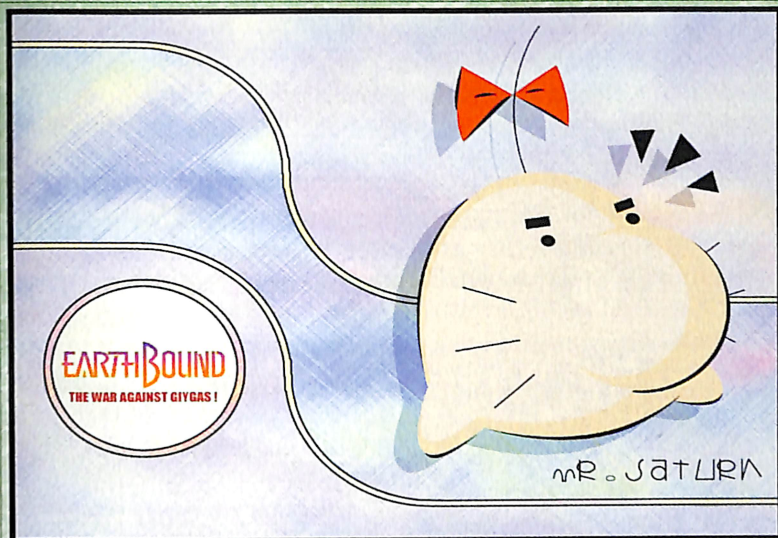
穿过那个被认为是通往圣地的捷径的山洞，尼斯看到了一面神奇的墙，墙壁能通过磷光把思想中的想法转化成文字显示出来。在这里，尼斯感到一阵轻微的眩晕，他看见了自己父亲抱着自己的景象。

到这个时候，尼斯似乎有点明白这些圣地所要表达的是什么了。他让音之石记录下第七个圣地的音乐，又顺着圣地后面的洞钻了出去。

在山洞之外，是一个类似于失落的世界一样的森林。这里有恐龙，有奇怪的树木，有野人，还有会说话的石头。这块石头似乎知道的比任何人都多，他告诉尼斯：“当你走到第一个圣地‘巨人脚印’的时候，你的命运已经被确定了。在那里学会了一切超能力，并开始改变自己和世界的命运。如今你已经走遍了七个圣地，当你走到第八个圣地之后，你就会进入到自己的世界当中。让我来告诉你所有圣地的位置吧……”

尼斯静静地听着，果然最后一个圣地就在这个混乱不堪的世界里。

石头告诉他：“你要用心聆听八个圣地的声音，当所有声音汇聚在一起，你就能明白是什么可以击败威胁世界的大魔王基格斯。你的命运和这



个世界的命运一体的时刻就要来了，尼斯，你要勇往直前。”

石头重复了妈妈常对他说的话，尼斯点点头，带着伙伴们朝充满了熔岩和岩浆的火山进发。

勇往直前，少年，你的梦想和你的勇气。

勇往直前，少年，你的未来和你的希望。

勇往直前，少年，你的笑容和你的悲伤。

勇往直前，少年，母亲的嘱托和朋友的期待。

少年，勇往直前。

踩着火热的地面，尼斯终于站在了第八个圣地的所在地。这里被称为“火之泉”，在这里，尼斯终于看到了最后的一个画面。

婴儿时的自己。

瞬间，音之石的声音开始循序播放，八个圣地的音乐组成尼斯小时熟悉的摇篮曲，一切都被扭曲，时光倒流，尼斯发现自己忽然来到了一个黑白的世界。

周围的一切都是那么熟悉，尼斯知道顺着小路回去能走到自己的家，在家门口，他看见了还是小狗的那条大笨狗。顺着熟悉的客厅和楼梯向上，尼斯在自己的房间里看见了一个小小的摇篮。

有两个声音正在交谈。

“尼斯……呃，我觉得尼斯这个名字挺适合他的。”

“尼斯……你觉得他会喜欢这个名字吗？啊，他听见自己的名字在笑……”

“把这顶红帽给他戴上看看？哈哈哈哈……太大了，小家伙被盖上了……”

“希望咱们的狗不会妒嫉这孩子。”

“弄点蛋糕来庆祝一下吧。这孩子长大了一定像你一样勤奋努力。”

“我才不要求他出人头地或者赚大钱，我只希望他强壮健康，成为一个有自己想法的男孩。”

“唔，奇怪，他刚才指着的奶瓶似乎动了一下……”

尼斯听得出来，这是父母的声音，这些对话应该出现在自己出生不久吧？他们那个时候已经如此爱他，但他们没发现自己的儿子居然有超能力。

听到这里，所有的一切声音忽然都消失了，尼斯忽然眼前一花，自己已经身在另外一个地方了。在这里，他看见了自己以前遇到的形形色色的人，以前带走过波尔王子的星力大师出现在他面前。

“奇怪吗？”

“有一点。”

“你已经到过世界上八个力量之源，”大师说，“现在你所在的这个地方就是你自己制造出来的自我意识世界。在这里，有欢乐悲伤，也有美好和憎恶，有爱也有恨。你自己也会有邪恶和暴力的一面。伊甸之海在这些情感的最中心，你现在可以去那里了。”

尼斯点点头，继续往前走。

在伊甸之海的中心，尼斯看到了自己的心魔。

“在这里你会看到终极的智慧，会接触到宇宙的真相，但也许会带给你悲伤。”

尼斯想着大师对他说过的话，坚决地面对自己心魔。

“我就是那个男孩，我叫尼斯，我要变成一个强壮、细心的男孩，我要快快长大。我将阻止基格斯的阴谋，我就是我自己，我就是妈妈的好孩子，我……我是你，你也是我……我是尼斯！”

尼斯在面对心魔的时候忽然觉得脑海里一片空灵，大地的力量被他尽数吸收，他的自我意识世界消失了。

慢慢睁开眼睛，三个好朋友正在他身边关切地看着他，原来他一直躺在“火之泉”旁边的地面上。

“尼斯你怎么样了？”三人见带队的醒过来，都过来关心地问他。

“没事了。”尼斯冲大家笑笑，“我忽然知道了自己该做什么而已。我们现在就出发吧。”

“去哪里？”杰夫还有点没反应过来。

普拉拍了他脑袋一下：“刚才尼斯昏迷的时候一直在说土星谷，当然是去土星谷。”

四个人传送到了土星谷，发现大队人马，诸如小发明家苹果啊，土星村的人啊居然都驻扎在这里了。而以杰夫的父亲安东斯特博士为首的几个搞科研的正在制作可以扭曲时空的仪器。

博士告诉尼斯，之前他们已经在做扭曲时空的机器了，可是有一个长得像“穿衣服的猪”一样的人抢走了第一台，还绑架了一个土星人。

尼斯马上想到了某个死胖子的脸，但他选择了沉默，没有告诉大家。众人只等第二天机器造好出发了。

第二天，在博士的嘱咐下四个伙伴坐上了新型的仪器，被仪器传送到了失落的黑暗世界。

在黑暗世界里，他们再一次遇到了星力大师，而波尔王子也在大师教导下学会了最强的星辰风暴。在告别了大师后，众人在山洞的最深处发现了被劫持走的那台时空扭曲仪。那玩意好像已经坏了，一个土星人站在它旁边，不断叫着什么骗子绑匪歹徒之类。尼斯心里明白，这一定是波奇干的好事。

就在此时，另外一台时空扭曲仪出现在尼斯的身边，博士他们一行人从仪器上走下来。

尼斯看博士面色凝重，知道发生了不好的事：“怎么了？”

安东斯特博士仰头叹了一口气：“基格斯知道你们已经开始威胁他的本体，所以他对我们发动了攻击……”

尼斯听出来一些不同了：“所以呢？”

“很麻烦……”博士开始不安地走来走去，“我也不知道该怎么说。”

“您就直接说吧。”杰夫拉了拉父亲的衣角，“具体怎样？”

“也就是说，在过去的你们是没有能力反击的……”博士犹豫了很久才开口，“想要回到过去，现在我们的技术水平完全做不到。我们的时空扭曲技术最多能让机器回去，生命如果被传送一定会死。所以我最多能把你们变成机器人送到过去，但这样，这样很可能就完全回不来了……”

“送我们回去吧。”尼斯看了看其他三个同伴的眼睛后，转头对博士说道。他们的眼神里一点退缩的意思都找不到。

博士看了看自己的儿子，那小子的眼睛里有着他不能逼视的光芒。他叹了口气：“好吧，我想办法送你们过去。但是你们真的愿意回到过去面对基格斯吗？即使是不能回来，你们也愿意吗？”

四个人一起点头，这个坚定的动作让安东斯特博士忍不住摘下眼镜来擦眼睛：“来，年轻人们，让我好好看看你们……尼斯，你的小红帽需要我帮你保存吗？你们实在让我感动……虽然我知道你们是被命运选中的，但是能有这个勇气的人实在是少，那么我们这就动手吧。”

尼斯他们按照博士的指示躺下，博士把四个人的意识转移到机器里，四个伙伴变成了机器人。

博士拍了拍手：“尼斯、普拉、波尔，还有我的儿子杰夫……真的，知道你们有无比勇气的人很少，但你们的勇气却能解救成千上万的人……我真的很荣幸，能有幸见证这样一个时刻。年轻人们，出发吧，未来是你们的！”



尼斯向博士挥手致意，几个伙伴瞬间被传送到了过去。

回到过去后，几个人从仪器里出来，顺着路走下去，在山路的尽头看见一只巨大的机械蜘蛛。

而操纵它的，正是久未谋面的是波奇。

“又见面了，尼斯！”波奇在蜘蛛里高声叫道，“觉得意外吗？我向来只帮最强大的一方，我看你们觉得真可怜——知道吗？预言虽然没错，基格斯的力量却增强了很多，你们害怕了吗？现在的时代应该是邪恶的时代！”

尼斯无奈地长出了一口气，带领同伴们冲向机械蜘蛛。

在波尔王子、普拉和杰夫的配合下，尼斯很轻易地击败了波奇。那台可笑的机械蜘蛛也顺便被报销了。

波奇向后退了几步，嘿嘿一笑：“我知道，你们已经觉得自己是英雄了。其实你们到现在还不知道基格斯长什么样吧？不觉得自己傻吗？现在我就给你们开开眼——关了封印基格斯的机器，你们就能看到全宇宙最恐怖的力量了！”

基格斯，这个宛如梦魇般的存在，这个一直罪恶的元凶，终于在此刻出现在了众人之前。

尼斯这一次真正感受到了来自于大魔王的压力，他们所有人的攻击对基格斯都显得苍白无力。波奇还站在基格斯身后幸灾乐祸：“我说，你们不是觉得自己是英雄吗？你们四个不是觉得自己是正义的吗？尼斯！我知道你有什么传送之类的本事，你干嘛不用这个来求救？你们这群所谓正义的勇士，赶快大叫‘爸爸妈妈来救救我’呀，哈哈哈……”

尼斯看着嚣张的波奇，自己反倒平静下来。他碰了碰身边的普拉：“你以前怎么找到我和杰夫的，还记得吗？”

普拉点点头：“我还记得。”

“再试试吧。”

“我，我不是很有信心。”

“我相信你。”

看着尼斯的微笑，普拉觉得自己的信心慢慢又回来了，她低头开始用心祈祷。祈祷的声音传越了时间，穿越了空间，到达所有感受到它的人身身边。

“……请给我们力量！拜托，请谁来帮帮我们……”

安东斯特博士和苹果小子回到土星谷，所有人都聚集在镇中心，所有的土星人们突然感觉到一种从未有过的惊人感觉，大家开始一起为尼斯和他的伙伴们祈祷。

“……请给我们力量！任何听见我们请求的人，请帮助我们……”

在Summers，所有的Runaway Five成员们都感觉到了什么，他们开始停止活动，并热切地为尼斯和他的伙伴们祈祷。

“……请给我们力量！请将这些祷告散播给地球上的所有人……”

在Twoson的幼儿园外，普拉的爸爸忽然停下了手上正在做的事，把大家都叫了出来。他觉得自己听到了女儿的声音，他们开始虔诚地为普拉和她的伙伴们祈祷。

“……请给我们力量！任何听见我们请求的人，请帮助我们……”

在Winters的寄宿学校里，Tony突然感到一阵不安。他冲出房间，把所有人都叫到大厅，他们开始努力地为杰夫和他的伙伴们祈祷。

“……请给我们力量！任何听见我们请求的人，请帮助我们……”

在波尔王子的故乡，一位年轻的女性梦见了王子的死亡，她开始为波尔和他的伙伴们祈祷。

“……请给我们力量！任何听见我们请求的人，这时我们的请求……”

在Onett镇的汉堡店里，鲨鱼帮的前老大法兰克忽然感到了什么，他想起了尼斯年轻而精神焕发的脸。放下汉堡，他开始用心地为尼斯和他的伙伴们祈祷。

“……请给我们力量！请将这祷告散播给地球上所有的人……”

在尼斯的家里，尼斯的母亲、妹妹和那只大狗聚集在黑暗的客厅里。尼斯的妈妈忽然觉得非常不安，她开始为自己的儿子和他的伙伴们祈祷。

祈祷到这里，普拉开始有些绝望了，眼前的基格斯已经变成了最终形态，一点变弱的趋势都没有。

“我实在想不到谁了……请你……任何人……请帮助我们……”

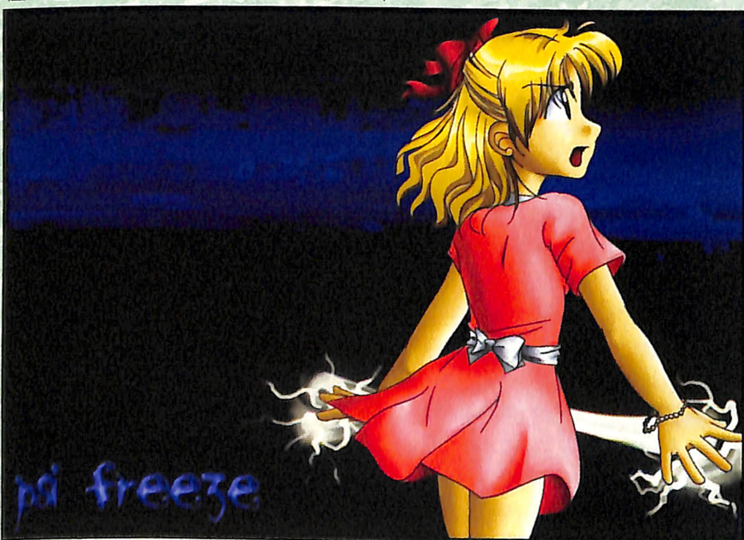
但是普拉的祈祷被黑暗吞没了。

就在此时，普拉忽然想到了什么。她转过身来，静静地望着某个人。

是的，某个人。你、我、他……所有正在玩这个游戏的玩家。

“你……能听见我吗？请给我们力量！”

这一次，普拉和她伙伴们的呼唤打动了所有玩家，在电视前的玩家们开始为这些素未谋面的孩子们祈祷。无数的玩家开始不断祷告，在万众一心的精神攻击下，基格斯终于被击溃了。





四点星光飞进土星谷，被安东斯特博士守护着的四个孩子纷纷站起来。毕竟幸运之神还是喜欢眷顾有勇气的人，大家全都安然无恙。

波尔王子最先跟尼斯他们话别，化身成一阵烟雾后消失了。尼斯看着那阵烟雾有一点发呆，这个时候杰夫走过来，跟尼斯握手，还拥抱了普拉一下。

“谢谢你们。”杰夫说，“跟你们在一起冒险真的很棒。我从来没想过自己学的理论能被应用……呃，我是说，假如，假如有那么一天，尼斯你和普拉在一起了，也许我就是去给你们修理坏电器的那个人……我大概会继续留在土星谷一段时间，看看能不能从我父亲那里学点东西。那么再见了，我的朋友们。”

杰夫跟着安东斯特博士走了，留下普拉站在那里，笑着看向尼斯：“尼斯，你能送我回家吗？”

尼斯正在低头读母亲写来的信，妈妈知道了尼斯所作的一切，她很高兴自己的儿子能有这么大的勇气和能力，妈妈、妹妹和大狗都在家里等着他。

尼斯看得眼睛有点湿，他很想念妈妈做的蛋糕了。

带着普拉回到Twoson镇，镇上静悄悄的，普拉站在自己家门前，脸红红地看着尼斯：“我刚才忽然想到好像有什么想跟你说的……但不记得了。那么下次我们见面的时候我应该能想起来吧？我们先在这里道别吧，拜拜……”

尼斯当然听懂了普拉的话，他礼貌地跟普拉道别，心中有一点点激动。当然，他们一定会再见面的，他会经常来这Twoson玩的，不是吗？

在漫天星光下，一个戴小红帽的少年仰望漫天星光，顺着熟悉的路静静地走着。

冒险的时间真的好长，走过的路也让他觉得有些累了。如今这位拯救世界的英雄，只想尽快回到自己的家中。

在那里，有着美味的蛋糕。

在那里，有着妈妈的笑容。

在那里，有着那条笨笨的大狗。

在那里，有着能甜美睡一觉的床铺。

……

这一切对他来说，都是无法超越的幸福……



对于《梦幻之星》这个名字，相信各位读者朋友们绝对不会陌生。这款出自SEGA的经典名作曾经在国内盛极一时，而其在DC上推出的网络版（简称《PSO》）更是被众多业内人士推崇备至，堪称是一款划时代的巨作。2004年，朝华数字娱乐有限公司将其正式引入国内，在玩家们的热烈期盼下，这颗梦幻之星开始了它的中国之旅。然而令人遗憾的是，当度过免费公测这段美妙的蜜月期后，PSO的这段星途开始逐渐变得崎岖无比，直至今日亦然。

本文作者从2004年游戏初次测试时开始便作为一个坚定的"追星者"亲身见证了这一切，下面的文字则源自他一年多来PSO生活的体验与感悟，言辞之间矜持与激情并存。现在，就让我们一同来叩响这道《梦幻之星在线：蓝色脉冲》的历史之门吧。



划破星际的蓝色脉冲

——《梦幻之星在线》国服的崎岖历程

HUILEI

1 The whole new world

Innumerable stars
Won't tell us where to go
It's a long long run
To the palace in the sun



从2000年12月发售的PSO ver1至今，PSO已经走过了整整五个年头。在这五年中，从ver1、ver2到BB，从EP1、EP2到EP4，从DC、PC、NGC到Xbox，PSO得到了一个网络TVGAME所能拥有的几乎一切最高荣誉，并开创了一个新纪元——TVGAME史上第一个真正意义上的网络RPG，五年间于四个平台上推出八个版本，创纪录的注册人数（DC版超过35万，BB日服超过60万），总计十六项大奖——2001年CESA五项奖项（包括最高荣誉的日本游戏大赏）、第五届日本文化厅媒体艺术节审查委员会特别赏……这些耀眼的光环无一不在诉说着PSO骄人的历程。

虽然拥有众多的荣誉，但PSO的架构却简洁得近乎简单——战斗系统＋道具系统。SEGA凭借自身的深厚功力和对游戏的深刻理解，将这两大系统的特色发挥得淋漓尽致，几近完美地实现了流畅的在线ACT式战斗和丰富多彩的道具收集，令无数玩家乐此不疲地沉醉于这个梦幻的箱庭世界中，并使游戏延续了五年之久。这在网游历史上真可谓一大奇迹了。

附带一提，若用山内爷爷的游戏四原则"收集，育成，交换，追加"来衡量PSO，你会发现这是一个绝对符合的经典案例……

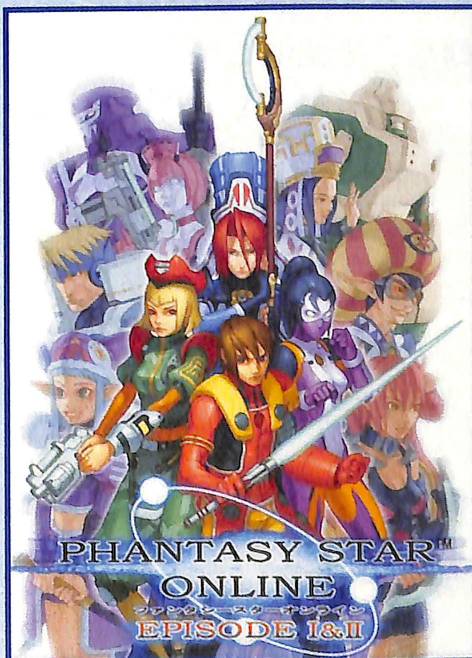
2 Let the winds blow……

People in the night
Far beyond the time
Come to me
You'll see the light

国内玩家与PSO的故事可谓一波三折。最初的接触是在2000年年末PSO ver1刚发售的时候，以雪鹰为代表的少数DC玩家通过DC自带的modem连到日本服务器进行在线游戏，而PSO在线游戏的乐趣也通过他们的一篇篇文字，被越来越多的国内玩家所憧憬。

转眼一年多之后的2002年初，国内的PC游戏代理公司天人互动突然宣布即将引进PC版PSO（ver2），这在当时国内的游戏界无异于重磅炸弹级别的新闻。接下来的一段时间内，整页的宣传广告频繁见诸各大游戏杂志之上，无数玩家们也都纷纷摩拳擦掌，跃跃欲试。可没想到几个月后，天人互动那边却渐渐没了PSO的消息。玩家们在等待与失望的反复折磨下，最后也只能不了了之。再之后于2002年9月发售的NGC版EP1&2（Episode1&2第一章&第二章），也由于多方面原因，其线上游戏未能在国内普及。而再之后的XB版就更不在国内玩家的考虑范围之内了。

PSO真正走进国门应该从2004年下半年算起。2004年年中的时候，PSO的PC改进版本BB（Blue Burst蓝色脉冲，也就是集合了EP1&2以及之后的EP4、采用了服务器端存档方式并对各项参数进行了微调之后所诞生的PSO最终形态）开始在日本运营，紧接着的8月3日，在SEGA的中国战略发布会上，SEGA正式宣布PSOBB（以下简称BB）即将登陆中国大陆，运营商为朝华娱乐。这一突如其来的爆炸性新闻在国内网游界激起了圈圈涟漪，被国内各大媒体纷纷转载，而BB的内测账号一时间也被国内众多网游玩家和TVGAME玩家们竞相争夺。



2004年10月18日，BB国服（以下简称国服）的内测开始，并于一个多月后的11月30日结束。在紧接着长达一个多月的沉寂之后，2005年1月18日，国服的公测终于正式拉开了帷幕。当时只开放了EP1和N（Normal普通）、H（Hard困难）两个难度。

公测初期，整个国服共有五组服务器（华东一、华东二、华南一、西南一、北方一），公测开始不久后又增开了华南二服务器。当时的盛况由官方论坛（以下简称论坛）的火爆程度即可见一斑





——一般时段论坛在线人数稳定在300～500人，峰值有过千人的纪录。这对于一个被非知名公司代理的TVGAME移植网游而言，已经是非常优秀的数字了。由于玩家的热情程度远远超越了原先的预期值，SEGA和朝华在深受鼓舞之余接连举办了数项活动，如在春节期间开放国服独有的春节大厅并由GM限量发放珍稀道具、增设北京服务器、短期开放加龙商店任务等等……而据官方公布，国服的同时在线人数也一度突破了10万大关。

3月22日，国服收费前规模最大的活动：ZARVA CUP–Maximum Attack（俗称30亿斩任务，同时官方还借此打出了"百辆汽车大赠送"的广告）正式启动。朝华宣称，3月22日到4月22日这一个月中，若在此活动中所有玩家的杀敌总数超过30亿，就立即开放EP2。就在短短11天之后的4月1日晚21时许，Maximum Attack任务的杀敌总数顺利突破了30亿（惊人的速度！但愿没有水分……），美丽的EP2也如约于4月2日开放。

4月5日，国服正式开始收费运营，收费方式为点卡，分10元200点和30元600点两种，计费标准为每小时10点。至此，国服的黄金时代宣告结束。虽然之后一段时间国服接连开放了V H（Very Hard非常难）难度和PSO的精髓——CH模式（Challenge Mode，挑战模式）以及数个新任务，仍未能阻止玩家的大批流失。特别是在五一长假期间，第一次修改风暴的来袭给国服玩家的信心带来了很大的冲击。虽然当时的修改道具无法保存，且在五一长假结束之后修改器即被SEGA和朝华联手封杀，但不少人都在这次风暴中嗅到了一个危险的信号：BB的数据保护措施绝非想象中的那么坚固。

5月16日，国服官方网站上突然公布了一系列振奋人心的消息，其中的重头戏当属月卡的发售和U（Ultimate极限）难度的开放。一时间论坛上大赞朝华厚道者满屏皆是，玩家们都对国服的未来充满了无限信心。5月25日，月卡服务正式启动：39.9元的月卡可进行游戏30天。5月31日，U难度如约开放。

7月4日，国服终于完成了延期一个多月的世界贯通（其实就是合并服务器）。从此，国服的服务器数目从七组变为两组：北方世界（由北方一和北京服务器合并而成，使用网通线路）和南方世界（由其余五台服务器合并而成，使用电信线路）。这一措施虽然大大削弱了之前各个服务器间的封闭性，增进了玩家之间的交流，但实际上意味着什么却是不言自明的：国服玩家总数已经减少到不得不缩减服务器的程度了。

暑假期间最大的两个活动要数7月1日到8月9日进行的Maximum Attack 1.5（杀敌总数超过5000万开启双倍掉落率，杀敌总数超过1亿开启双倍经验，杀敌总数超过2亿开启5倍掉落率。与公测时期的30亿斩对照，着实让人唏嘘）和于8月23日EP4（BB独有的第四章）的开放。暑期刚过，9月13日，CU们期待已久的EP2 CH任务全部开放。但这一系列的举动仍未能给国服以预期的救赎。

接下来的日子，整个国服一点一点地陷入了黑暗时代。原先只在传闻中出现的复制装备开始泛滥，一些修改出来且可保存的极品道具不断流入市场，服务器1-1、1-2区域经常有极品卖RMB的房间，论坛也沦为了玩家和修改者开战的是非之地……朝华方面，开放的新任务屈指可数（四个多月来只开放了四个EP4刷怪的任务、一个中国原创任务和一个万圣节刷南瓜拉比鸟的任务），对修改复制品的泛滥则无能为力。最近一段时间，由于太久没开放新任务，修改者们在玩腻了修改复制炫耀之后，开始尝试新玩法——炸船（就是不时的通过非常规手段让服务器挂掉）。这在网游史上也算是一项耸人听闻的"创举"吧？

2006年1月6日，BB国服南方服务器在停机调整32小时后从5艘母舰缩减为2艘母舰（一艘母舰即为一组服务器）。1月16日，从2005年12月28日起因硬件损坏而停机的北方服务器终于重新开放，而母舰数也和南方一样缩减到了2艘。

就这样，国服的玩家们在彷徨和悲凉中迎来了没有任何活动的国服公测一周年纪念。



3 Can still see the light?

Starry sky
I can still see the light
You're saved
And I think of you tonight
Soon the dawn will come again
What have I got?
What has it cost me?

从当初数万人同时在线的盛况到如今在线峰值仅几百人的尴尬境地，这绝不是热爱PSO的玩家们所希望看到的转变。但现实终究是现实，即使扭过头不愿去看，发生了的一切也不会因此而有所改善。

回顾这一年多来在国服走过的路程，其间有过欢笑与悲伤，有过相聚与离别，有过心愿得偿的狂喜，也有过力不从心的懊恼……然而当这一切情感退却之后，积淀下来的思考却渐渐露出了水平面：



国服的沦落，究竟是谁之过呢？

朝华：先驱者二号

ZARVA: Pioneer 2

朝华数字娱乐有限公司，虽然成立也有一定的时日了，但在国内网游界还是一个相对陌生的名字。不少人都问过，SEGA当初为何会舍弃那些国内老牌运营商，而选择业界新手朝华娱乐来代理BB呢？这是从关于2004年8月3日SEGA中国战略发布会的一篇新闻中取出来的一段文字：

"在合作之初，世嘉在中国谨慎选取合作伙伴近半年之久，全面考察中国网络游戏运营商的实力和水平，最终在短短一个月内决定和朝华携手。世嘉表示：与朝华合作是基于以下几个方面：一是朝华是一个拥有强大的渠道能力和服务能力的IT集团，有着优秀的渠道把控能力和丰富的市场运作经验；其次，朝华拥有丰富的客户资源，尤其在最终消费群体、行业客户及政府关系层面朝华具有极高的知名度和认可度，这是刚进入中国市场的世嘉所急需的互补资源；另外，朝华数字娱乐有着多年游戏研发和运营的经验，高素质团队和业界影响力也是双方深度合作的重要条件。"



对以上的这段文字，我们暂且不作评论（虽然记得在某TVGAME杂志上一篇对SEGA某位高层的访谈中，关于此点该高层很明确的透露出了宁为鸡口不为牛后的意思）。即使只就这一年多的运营情况来看，很遗憾的，也确实无法为朝华的运营打高分。

平心而论，国服如今的状况，确实不能完全归咎于朝华。但朝华的几项重大失误，直接给国服的发展带来了很大的阻力。



1. 将国服升级所需经验值调到日服的1.3倍

在PSO中，真正的战斗在进入了U难度之后才算是正式开始（80级才能进EP1的U，而EP2、4的U分别要求90和100级），在U里面有120～130级就可以到处乱跑了，就算100级左右也可以在前几个地图安心散步。但国服到达100级所需的经验值是900多万，而日服是234万，特别是80～100级时差距悬殊（记得我从99～100级的经验值是50多万，足足打了好几个小时……）。在日服可以靠做任务循序渐进达到的级别，在国服中却要花上数倍的时间，这也难怪各种五花八门的练级方法会层出不穷了。从公测时期的刷电爪、刷蚊子，到收费后的刷狮鹫，然后到CH模式全开后的吸箱子、吸神像，再到EP4开放后的吸大象……国人发挥了从泡菜网游中保持下来的一贯优良作风，用他们的聪明才智与运营商进行了积极的抗争。等到"迎向未来"（内容为重复刷BOSS）任务开放之后，国服到处都可见反复做"未来"升级的人，如此，等级的限制、BT的经验要求和高经验的任务这三个条件结合在一起，直接促成了BB的泡菜化。

P.S.在公测初期曾有传言说，调整经验的做法是SonicTeam的授意，不过大家都一厢情愿地相信这是朝华单方面的提议……个中细节实在值得玩味。

2. 宣传政策严重失误

首先是在惟一的大型宣传活动——公测时期的"百辆汽车大赠送"活动上花费了过多的财力。该活动简而言之就是新注册用户在达到一定级别后可以参加抽奖，同时老玩家可用稀有道具兑换奖品，最高奖为价值5万元左右的汽车（据朝华宣称有100辆）。游戏没正式收费就开始大送高价奖品，这可真是名副其实的大手笔了。然而，关于此次活动，除了几份主流游戏杂志上有过一两次篇幅不大的报导之外，就基本没有下文了，连那一百辆汽车究竟送出去没有都不知道（有钱买汽车，却没钱请媒体报导，这朝华娱乐的宣传部也真是够厉害的啊）。印象中最后一次提及此项活动的是数月前大众软件上的一篇关于国内网游反思的文章中——此项活动在上边几乎是被当作反面教材用寥寥数十字一扫而过。而杂志之外的宣传就更没踪影了。其实稍微想想就会明白，这种制造轰动效应的宣传方式，如果是用来销售一个单机游戏的话，可能还会有些效果（不过玩游戏和送汽车怎么会扯到一起的啊？多送几台主机还比较实际）——但很可惜，BB是一个网游。网游的宣传是需要细水长流的，尤其是在游戏还没正式开始收费的时候。把大笔的宣传经费一次性的花光，从任何角度看都绝对是极度愚蠢的行为。不过对于此项活动的真实性也一直有人持怀疑态度……这是题外话了。然后是其外的宣传活动也极为让人脱力……记得曾经看到过一篇对朝华某负责人的采访，此君很有信心地说（大致意思）引进BB不会有什么大的问题，因为它在国内还有着核心支持者，那就是从DC时代开始玩PSO的玩家——天啊，这位先生还没弄清楚自己公司所代理的产品的定位！要知道，BB可是一款不折不扣的PC网游！虽然中坚力量确实是TVGAME玩家没错，但只靠这些中坚（而且不少还是买惯D版的……），而不去积极开拓新的用户群，有可能维持BB的正常运营吗？君不见SEGA过于依靠CU的后果？如果连负责人都持这种看法，那么BB的宣传政策出现重大偏差也就不奇怪了——上海可说是全中国PSO知名度最高的城市，所以把宣传重点放在上面（不过似乎也只有重点……）；要尽量拉拢TVGAME核心玩家过来玩，所以做广告、送光盘都以TVGAME杂志为主；在广告行文上不用花太多心思，反正酒香不怕巷子深，TVGAME玩家肯定能看懂……

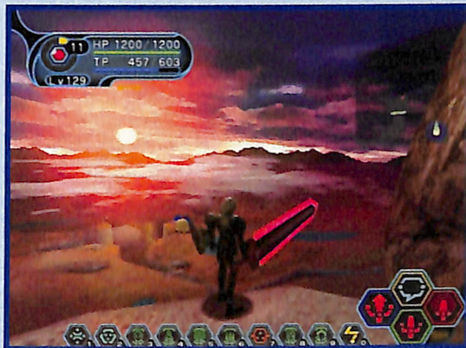


3. 销售失败

无论是刚开始商业运营时的点卡还是之后推出的月卡，销售渠道都极不通畅。收费之初朝华曾在网上发布了各地点卡经销商的地址和联系方式，本人也曾按图索骥地调查了位于海淀或离海淀较近的经销商，并结合论坛上的反映，最后得出结论：名单上大多数经销商对于BB点卡的事情是毫不知情的。也就是说，国服开始收费的时候，点卡的销售渠道还未完全打通。之后的月卡更是如此，虽然5月25日月卡服务就启动了，但没几个人能在之后一周内充上月卡——因为论坛上到处都是抱怨买不到月卡的帖子。如今，点卡和月卡的实体卡已经是凤毛麟角了，大多数玩家只能在网上购买虚拟卡，这也进一步限制了国服的发展。

4. 对修改复制无能为力

从公测时期的400级角色事件到五一长假期间的第一次修改器大潮到暑期的复制神器正式登场再到如今的修改复制武器泛滥，朝华在这些事件中所表现出来的姿态实在是无法让人满意。反应迟钝就不说了（没有一次表现出急玩家所急的态度），还经常没有下文。对于如今某些渣滓别有用心的炸船行为，朝华就更是无能为力了。虽然只要是网游就肯定避免不了外挂修改复制，但如果官方都放手不管了，还能期待用道德伦理去约束大众的行为吗？看看著名网游WOW在收费前被封掉的那一大片问题ID，再看看WOW如今良好的运营状况，然后回头看看我们的BB，哎……不过平心而论，这也不能全怪朝华，SEGA对此应负很大一部分责任。但既然是不赚反赔的运营，也就无法期待日本方面会抱有多高的热情了。



5. "初期收费过高"

这是论坛上普遍反映的几大问题之一，所以也放上来一并讨论。但在本人看来，点卡的计费方式其实真的不能算贵——因为几乎每张点卡都附送一定的点数，这样平均下来，也就每小时0.4元不到（30元点卡可以得到85小时游戏时间，且购买时一般都可以打折），和同期的其他网游收费基本持平。很多朋友都说，如果能一开始就用月卡，那国服也就不会是如今这般萧条景象了。可大家想过没有？朝华在初期投入了大量资金（据说有数千万——虽然很多投得不是地方……），等了几个月终于可以开始收费了，总不能连本都不收回来就推出月卡吧？就像一部巨额投资的好莱坞大片，还没在影院上映就开始卖DVD，可能吗？说来说去矛盾的根源还是国内玩家自身的认识问题和BB在如今网游市场上的尴尬处境。前者暂时无法根治，后者在相当程度上也只能怪朝华自身宣传不力了。

至于其他的一些小问题如游戏翻译错误、变相贩卖虚拟道具、周边开发不力等，与以上这些问题相比就显得无足轻重了。不过回过头来看，朝华的一些活动还是可圈可点的，比如说公测时期的"百万光盘大赠送"活动（到网站填写资料就可以免费获得BB的客户端光盘）、数项官方活动（挑战SONIC、弗罗文、莉可，索尼克生日愿望、兑





换道具、武斗大会等等）、中国原创任务征集活动（虽然到最后也只制作出了一个，还被骂得很惨），对游戏的一些改进（加入道具箱翻页功能和呼叫GM功能——这似乎应该算在SEGA那边），等等。只是在那些致命问题面前，这些努力是如此的微不足道。

最近论坛上出人意料地放出了一份非法道具处罚公告，说是若不在规定期限内上缴非法道具，逾期一经查出，永久封号。同时期待已久的第四章公会任务“灾难中枢”也赶在春节前开放了。这些行动虽然略嫌稍晚，但还是能让国服的玩家们会心一笑。看到这样的决心，谁又愿意相信国服的生命所剩无多呢？

朝华，另一种可能。

玩家：黑页

Players: Black Page

虽然国服的核心层用户是TVGAME时代对PSO有所了解的玩家，但只有他们是绝无可能成就公测时期国服数万人同时在线的鼎盛局面的——毕竟有条件并愿意通过PC上网玩网游的TVGAME玩家只是国内众多TVGAME玩家中的一小部分。即使是收费近十个月后的现在，也仍然有不少非TVGAME玩家在支持着PSO。可以说，BB第一次真正让国内TVGAMER和PCGAMER的界限变得模糊了，这确实是一件值得庆幸的事情。可是，对于其中的部分玩家，对于这些和自己玩着同一个游戏的同胞，我实在是不知该如何去拥抱他们……

在国服准备开始收费的时候，就有不少人大骂着“朝华垃圾”、“点卡太贵”之类的话陆续离开了，其中还有不少经常在论坛上谈笑风生的熟悉面孔。如前所述，国服的点卡价格确实不能算贵，而且PSO也不是那种需要整日挂在线上的游戏。若响应国家号召，按照每天5小时的游戏时间来算（若不逃课不旷工，能做到一天5小时的人不多吧？），每个月也就是60元左右，这应该是大众水平的消费了吧（网吧收费另计）？那么可能的原因只有一个了：从一开始他们就根本没打算为这个游戏花钱（至少没打算花多少的钱）。记得数年前韩国某3D网游在国内公测的时候反响热烈，但等到开始收费了，绝大部分玩家却选择了离开。若深究其原因，无非也就是和BB一样的情况。“玩网游只玩公测”，这似乎已经成为国内许多玩家玩网游的首要原则了。尤其是不少一天24小时有12小时以上泡在网上的闲人，如果一直用点卡玩BB的话，月消费估计要超200元。这对悠闲的他们而言，可真是很大的负担了。



因收费而离开的玩家顶多也只是让公测时期虚浮的人气有较大程度的下降而已，而一些留下的玩家，却让PSOBB变成了一个和设计初衷背道而驰的游戏。

PSO讲求的是和战友并肩作战的快乐，正常情况下并不支持PK（要PK必须进入对战模式的房间，而且不会损失任何道具），因此过高的级别并没有太大意义。而且BB是一个需要手动操作的ARPG，所以像其他网游那样通过外挂来进行战斗和升级本应是没有可能的——这也是当初朝华对BB的外挂问题十分放心的主要原因。但就在公测时期只有N、H两个难度的限制条件下，100级以上的角色却如雨后春笋般涌现出来（正常情况下50级之后就比较难升了）。很不可思议吧？其实答案很简单：他们利用了游戏的BUG反复打相同的怪物（环形电爪）获取大量经验，俗称刷电爪。不过由于前述原因，最初这种工作只能手动完成，相当枯燥之味，而且没有任何掉落物。但那些一心升级的玩家们克服了种种困难，不问收获不究意义，日以继夜，相继达到了常人所不能达到的境界。印象最深刻的是公测时期一个叫做“我最摇摆”的男魔法师，一上线就躲到服务器某个偏远的角落开了房间加上锁然后开始刷电爪，最后在收费前就已经突破了170级…公测中后期，有人用可编程手柄实现了自动刷电爪（可说是BB国服的第一个外挂），从而有更多的人投入了刷电爪大军。6月，朝华终于下调了环形电爪的经验，从此刷电爪成为了历史。但更新更有效率的俗称“吸毒”的升级方式（外挂为键盘映射软件JoytoKey）也紧接着出现了……

和外挂一样，修改复制这一网游顽症的魔爪也伸向了BB。由于PSO一贯过于依赖本地运算的缺点，修改复制在BB上更是难以克服。据传闻，在送汽车活动中，某公会便利用复制手段在短期内获得了大量的指定珍稀道具……而在收费之后，一些人更是通过非法手段复制和修改极品道具，并从中牟取暴利。可悲的是，竟然有不少玩家去购买这些非法道具，其中一些被查处而封号的人还理直气壮的狡辩，等到最后狡辩不下去了，就如斗败的野狗一样在远处乱吠，实在是让人反胃得可以。据一些在日服玩过的老鸟回忆，某次有人在地上丢了一把暗黑弗罗文大剑（未开放的极品武器），结果不但没有人去拿，还有人立即报告了GM……在此不是想说明日本玩家素质如何如何高，也不是想断言日本玩家中无人使用修改复制道具，但他们至少还有廉耻，还懂得判断是非对错，不像国服的某些人，拿着非法武器大肆炫耀还恬不知耻，心安理得。



除此之外，各种行骗事件在国服也是屡见不鲜。从骗道具到骗点卡月卡，从骗陌生人到骗朋友，更有甚者竟对朋友种木马盗号……这些败类为了一点蝇头小利，抛弃了作为人最珍贵的诚信之心。被他们骗过的玩家中有香港台湾同胞，有海外留学生华侨，有生病在家休养的小女孩，有被男朋友带着玩的女学生……这些牺牲者中不少都因此离开了BB。不过据一些玩过其他网游的玩家说，BB玩家的素质在所有的网游玩家中已经算是很好的了……也许是因为这其中的不少人都是从玩TVGAME转过来玩PC网游的吧。

游戏：Mother计划

Game: Mother Project



审视了运营商和玩家，我们还是回过头来看看BB本身吧。在此先要明确一点：BB的超高素质是绝非市面上大多数泡菜网游所能企及的。关于这点，大多数国服玩家应该都会同意。可惜的是，这么优秀的游戏身上却也有着不少的不足之处，其中一些还是足以致命的。

首先，BB是一个TVGAME网游移植作品，从而不可避免地带有许多家用机时期留下的印迹。这是它与众不同的特性，同时也是最大的弱点。众所周知，家用机时代的PSO是以光盘为载体的游戏，无法像PC网游那样用硬盘来存储，所以才会有NGC的1.1版换盘事件，所以才会每做一次任



DC版的EP1到NGC版的EP2花了近两年时间（BB的前期也是只有EP1&2），至于BB上的EP4，那更是在PSO末期的试验性半成品了（卡片游戏版的EP3不在讨论之列）。PSO每一作的四个新地图都要玩上两年左右的时间（EP4更是只有两个地图），虽然这从一个侧面证明了SEGA御繁如简的深厚功力，但也实在是很说不过去的行为（FF11发售至今都出了2部资料片，第3部也即将推出……）。没有新地图的网游是无法长久留住用户的，想必SEGA不会不明白这个道理吧？

务都要重新下载一次。而到了BB的时代，仍然保留了重复下载任务的设定。与如今的大多数网游相比，这确实是比较匪夷所思的设定了。而从DC时代就伴随着PSO的道具丢失问题，也未能在BB上得到很好的解决。此外，BB的一些细节如名片查询、聊天记录察看等等，都未改变原先家用机版的架构，显得繁琐而非人性化。

同时，游戏的更新和追加一直十分缓慢。从

职业平衡性的失调也是被玩家诟病最多的一点。如今的国服可说是枪手的天下，战士和法师若想在U单刷，那效率简直是惨不忍睹，而且在某些地图还要抱着随时丧命的觉悟。也许玩BB只会刷宝是很愚蠢的行为，也许玩惯CH用惯战士的高手会对某些只会凭借武器无赖性混U的枪手不以为然，也许ST这样设计是想强调合作的重要性……但作为PSO第八版的BB，竟然还存在此等平衡性问题，实在是很让人怀疑SEGA的诚意。

此外，由于这五年间PSO的基本引擎没有任何改变，再加上其过于依赖本地运算的弱点，修改复制对于一些别有用心的人来说早已经不是什么难事了。从DC时代起就因PSO修改而出名的黑客Broomop，据说是比中裕司更了解PSO的人……不少修改者就是直接或间接通过此君的各项杰作，满足了自己渺小的虚荣心。而当作为PSO最后荣耀的CH模式都被某些人拿来修改并用作炫耀资本的时候，CH玩家们在感到被侮辱的同时，心中更多的是有心杀贼无力回天的悲哀吧？

在此想闲扯几句。如今的网游虽然多如牛毛，但与UO、Diablo等早期作品相比，还没有哪款网游在制作理念上有什么大的突破。就拿PSO来说吧，若不是CH模式的存在，它就是一个彻头彻尾的3D版Diablo-like游戏了——战斗，打宝，收集，炫耀……只差没有聚众PK了。网络游戏的实质是人与人之间的交流，而人与人之间交流的规则也绝非只限于集群和PK那么简单。作为规则的集合体，网络游戏理应还有着更为广阔的发展空间。可惜，在即将到来的PSU等一批新网游中，还无法让人看到多少理念上的创新之处……

4 World with me

'Cause nothing's going to last forever
All we can do is to believe in love
Oh, Nothing's gonna remain the same
Baby, you'll choose to live in this complicated world with me

从1998年第一个UO私服在国内出现算起，网络游戏在国内的发展已经走过了八年的路程（纯文字MUD暂且不计）。在这八年的风风雨雨中，网络游戏从最初的小众享受变成了洪水猛兽并最终成长为政府和社会不得不重视的新兴产业，也缔造了盛大、九城这样的纳斯达克上市公司，更成为了不少人心中国内游戏业的希望。如今国内还在运营的网络游戏超过200款，平均每周都有网游停止运营，同时又有更多的网游进入公测。而随着防沉迷系统的逐渐推广，在可预见的一段时间内，不少中小运营商的日子将会越来越难过。如今盛大力推免费网游，业界的重新洗牌更是势在必行。

如此一想，心中也开始有些释然了。在这样的时代背景下，无论朝华再怎么努力，再怎么不犯错误（其实同样的错误很多运营商也都犯过），BB都注定了不会有太大的作为。运营商认知度太低，游戏方式对大多数被鼠标操作惯坏的PCGAMER而言难度过高，错过了2002年紧随《石器时代》、《魔力宝贝》等日系网游登陆国内的先机，无法完全跨越TVGAME和PCGAME之间的沟壑，公测时期就面临着即将到来的WOW风暴……已经不用列举下去了。太多太多的不利因素，早已注定了国服BB只能是又一个来去匆匆的小众网游，不会在业界的急流中激起太大的浪花，也不会在大多数玩家的心中留下什么印迹。是啊，就像那些平庸的已死者和苟活者一样，尽管它的一切都本应与平庸无缘。

至此已无须再说什么了。如今我们所能做的，只能是在余下的有限时光里，让这个梦的每一幕情景更深地铭刻在自己的记忆中。

也许今天并肩作战的战友明天再也无法相见，也许这段短暂的一年很快就会被时间的流沙所掩埋，也许在这个世界的冒险结束之后很快就会开始另一段全新的旅程……



但我知道，我曾在这片蓝色的梦境中用心地投入过。

这，就够了。

感谢SEGA，是它为我们创造了如此优秀的游戏；

感谢朝华，是它将BB引进了国内，并在巨额亏损下依旧坚持运营；

感谢所有热爱并支持着国服的玩家们，是他们在来自周围的白眼和嘲笑中，在购买点卡月卡极度困难的状况下一直默默地坚持着自己最初的选择。



后记

截稿前突闻论坛某位大姐头说，上面已经发话了，不会停止国服的运营，且有传闻最近将划分出新手区以彻底解决利用免费新手号修改复制的问题，心下稍觉欣慰。再回头看看这段时间一些收费前离开的朋友们陆续回归、且一些新玩家不断加入的景象，实在是不愿意就此宣判国服的未来。在此，我只能代表国服的玩家们说一声：

国服，珍重！

小编与上帝

《游戏·人》第十六辑 读者调查

1. 您对本次内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
2. 您对本次的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？
3. 您对本次的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
4. 您还希望增加什么样的栏目，出现什么样的内容？
5. 您对这次"游戏全天候"中对高达模型"MIA系列"的介绍是否满意？还希望再看到些什么？
6. 请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！



△春节刚过，想必大家现在已经都是一肚子生猛海鲜了吧？还请各位多注意肠胃健康哦。还有，不知道是不是错觉，过完年回编辑部后总觉得身边的同事们似乎个个都胖了一圈?_?

×情人"劫"攻略解析：甩开跟踪的，绕开卖花的，躲开拍照的—_—+

○继阿兰·史密斯的踝关节断裂之后，托蒂的左脚又不幸再次罹难，看来今年的绿茵场注定要犯凶兆了……在此提醒一下各位喜好体育运动的同学们：玩归玩，悠着点@_@

□《战国无双2》限定版昨晚顺利抵达编辑部，赠送的金箔还算厚道，只是那笔记本未免太偷工减料了些，而前两作的最强记录似乎也意义不大……倒霉的是那本画集，刚刚拆封不久就被淹没在同人女们"我家兰丸！"、"我家秀秀"等疯狂的吼叫声中了—v—b

※左图是最近比较喜欢的动物摄影作品《当猫猫遇上狗狗》，如何？卡哇伊吧。*^^*(不过有人评价说还是叫做《第三类接触》比较恰当，汗……)

重庆 张理力：第15辑封面还可以，只是觉得Show Girl太清凉了，适合作夏季《Gamer》的封面，12月底1月初都冬天了，封面配合季节的变更也很重要；赠品比较满意，只是下次如果穿个洞，套上挂的线就更好了，这次是自己DIY的、挂在了我家过道上。

✉嗯，考虑到卡片图案的完整性和美观度，这个洞还是不穿的好。关于第一个问题么……如果换成厚厚的圣诞装的话，想必会有更多的男性同胞不肯答应吧(笑)。

成都 陈冉：Attention！在《游戏·人》15辑的特企中看到了这世上最可爱最惹人怜爱的生物——小狗狗！哈哈，狗可是我的最爱！特别是《任天狗》一发表问世后，我就计划存钱买个NDS了！不过在存够钱以前，也只有下载几张图片来养眼……本以为关于小狗的肯定是一位MM所写，不料，惊讶于"石亮"这个名字……如果按照世俗眼光来看，那么他一定是个MAN！大出所料！不过也算是个好男儿吧，竟发现了狗狗的魅力……小狗狗，至上！

✉性别这回事当真是不能以"名"取人的，犹记得去年某同事来就职前，其姓名中的"琳"字看得我等一干"毒男"整日心神激荡不能自已，然而翌日开门后我们却看见了一名豪气冲天的大汉，只见他重重地在门前一跺脚："俺是来应聘地！"



重庆 朱思思：15辑封面的MM很漂亮，只是脸的上半部和下半部有那么一点点不协调，以至于整体看起来很恐怖，没错，就是恐怖！毛骨悚然的笑容(寒)，为此我还求证了班上几个艺术比较好的同学(我们班都是艺术类考生)，结果同上。

✉……好吧，我承认，我们的审美观和当代艺术派系有所出入。

常州 许颖出：对CD很满意，希望下次能送一个"《生化危机》系列"专辑，收录历代BGM，尤其是警察局的。一来因为它经典，二来是"《生化危机》系列"在全国玩家心目中的地位很高，而且恐怖主题的BGM也很耐听。最后不得不提一下，最近某专题科普节目就常用《生化危机》的BGM，听了那叫一个感动啊。

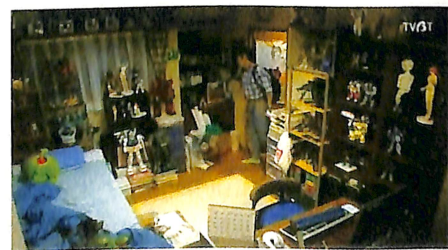
✉确实如此，《生化危机2》警察局大厅的那段音乐堪称是神来之笔，引用其作为配乐的影视剧数不胜数，用作科普节目亦不稀奇。问题是，虽然现在国内许多电视台一边喊着"打倒精神鸦片"的口号一边在节目中援引ACG曲目的事例早已见怪不怪，但乱用一气就不对了。个人印象最深的一次莫过于是某知名电视栏目在介绍一位农民劳模荣获××奖项时，播放的背景音乐是"《最终幻想》系列"那经典的胜利BGM……

蚌埠 张宇：如果以后的赠品送《FF VII》中Tifa的图片、贴画或明信片什么的，我一定放入相册好好珍藏，所以请别送因折痕而影响了美感的海报，也请别用Tifa那张泛滥成灾的趴在墙上的画。谢谢！

✉"趴在墙上"……我还是第一次听见如此言简意赅的形容。(汗)对了，您的礼品我们已收到，只不过出了点小麻烦——由于礼品上面的克劳德帅得太过耀眼，结果被某MM当即一把抢走，我们现在正派人同她进行严正交涉中……

成都 林楠：特别要指出的是15辑的"热点追踪(电车男)"这个栏目，好巧哦！在买书的前三天我才在网吧看了这部电影，想不到男主角也喜欢动漫模型啊……

✉……您说的是山田孝之那帅哥主演的电影版《电车男》吧？相对作者中野独人的原著而言，电影版删节掉了很多内容，个人并不推荐。如果您是一位真正的OTAKU，那么请务必找来电视版的《电车男》看看哟(虽然增添了许多夸张的情节)，然后我们再来聊心得。^_*



贺州 姚健：我想不出要增加什么样的栏目，其实《游戏·人》的栏目已经够多了，只是有些栏目是不定期的，才让人感觉这辑《游戏·人》少了什么，那辑又少了什么。本次大改版后，第一次翻阅时感觉比以前漂亮多了，看完整本书后才发现这次改版只是图片比以往多

了，而内容却没有太大的变化，还是那几个栏目，换汤不换药。

✉ 这位朋友见教的是，但请不要着急，改版才刚刚开始，许多内容要循序渐进地逐步改革，不大可能一蹴而就。希望您能继续提来批评意见和改进建议，让《游戏·人》这道游戏玩家的大餐变得更加丰盛可口。

个旧 冯皓：这次(第十四辑)的CD不知道还是不是那只“某太”选歌？真是爱死他了！特别是《EVA》的那首《Komm，susser Tod》，其实早有这首歌了，只是在这次的CD中再次听到，感觉更好！支持“某太”，好想捏捏他啊！



✉ 请容许在下谨在此代表动物保护协会及某太向您表示强烈的抗议。

Email 等水的鱼：小弟是一个游戏爱好者，也是贵刊的忠实读者，现有一事相求，请你们帮我。《游戏·人》第15辑中“传世之书”栏目(杂志第21页)，即：《站在黄昏，写给星辰——Xbox创世回忆录》这篇文章的题目上的题图是“一个长发美女——站着、抱着头的”。我的问题就是：我一看到就被她迷住了，但想了几天也没有想出来她是哪个游戏中的，上网也没有找到！所以，我急切地问你们一声：《游戏·人》杂志社还有她的玉照吗？或者能告诉我在哪个网站上能找到，以及她是哪个游戏(或动漫)里的美女，好吗？我整日坐立不安全是为了她，请你们务必帮我一次！

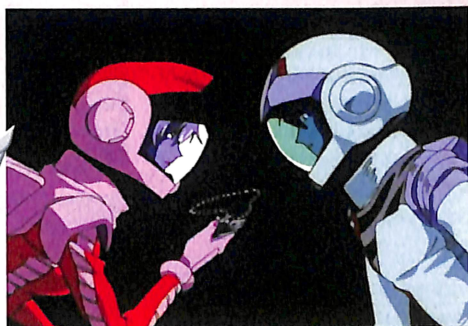
✉ 唉……现在的年轻人这么容易就会被“萌”到啊(笑)。其实这个美女并不属于我们所熟悉的ACG，她来自韩国成人网络游戏《Shaiya》，是夜精灵族的黑暗女神，目前在网络上红火得很，找起来应该不难。由于那张图片表现出的氛围很切合文章的意境，故此我们便随手采用了，看来效果还不错。念汝心诚，特此再放出一张黑暗女神的大幅无码靓照，小心别再被“电”到了哦！



本辑的宝物

《高达08MS小队》女主角爱娜挂坠型怀表





《机动战士高达 08MS小队》的人气女主角爱娜·萨哈琳一直都是众多FANS心目中的“女神”(好吧，我承认声优井上喜久子是其中很重要的原因……)。现在日本著名表厂Rhythm宣布即将在今年3月推出剧中的那块怀表。与动画设定中一样，怀表正面的表壳可以打开，里面能够存放一张照片。嗯……看来真实系的周边复古热潮莫非便是要从《08MS小队》开始了么？

ACG 新闻短讯

美树本晴彦与前田亚季携手推出限定版签名版画



最近大师美树本晴彦又有大手笔，他即将推出以电影版《最终兵器彼女》女主角前田亚季为模特创作的限定版签名版画(限定20张)。虽然这版画从素质到收藏度均属一流，但售价更是一流——居然高达210000日元！(对于FANS而言简直就是赤裸裸的抢钱行为啊……)同目前大多数的限定版销售流行趋势一样，这20张版画将预先采取网上销售的方式，如果报名截止日期内没有全部售出，则会在之后采取“××会场限定”的方式出售，价格不变……呃，为免该网页遭到怨念集合体的袭击，在这里就不公布地址了。—v—b

本次为读者准备的礼物

《生化危机》纪念腕表 1名



《魂斗罗》立体纸模 20名

LEVELUP主题T恤 10名



在平信、电子邮件或在levelup.cn游戏书刊区的《游戏·人》相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第十七辑将公布中奖者名单。

游戏·人 第十五辑 中奖名单

《生化危机》纪念腕表获得者

——成都市肖家村 陈冉

获得《魂斗罗》立体纸模的读者

广州	安然	吴江	盛鹏飞
上海	陈海阳	南昌	伍东昌
蚌埠	杜春	常州	许颖出
个旧	冯皓	广州	杨子城
百色	黄琳琳	北京	于森
上海	蒋玮	昆明	张骏
花都	梁伟雄	重庆	张太林
成都	林楠	连云港	赵化斌
佛山	麦镇中	哈尔滨	赵毅超
苏州	钱承	哈尔滨	朱宗良

获得LEVELUP主题T恤的读者

广州	岑祺安	重庆	孙婉雪
上海	傅必亮	南京	徐隆
昆明	马克	贺州	姚健
哈尔滨	彭磊	上海	赵超越
林口	荣一然	重庆	朱思思

通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)
邮编：730020 Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

《游戏·人》第十六辑音乐CD介绍

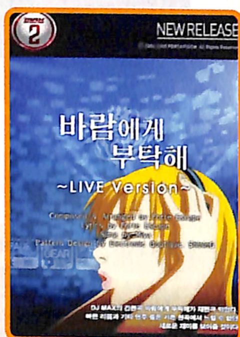
十五辑来，《游戏·人》的音乐CD已经为大家带来了数百首ACG歌曲，不过也有读者认为其中收录的日语系歌曲比重过大，已然有些"听觉疲劳"了。那么这里会带来一个让各位十分意外的信息：这一次的两张CD中不会出现哪怕一个日语单词！不过各位也不必担心本次CD的质量，因为第一张CD取材自近日发售的PSP超酷音乐游戏《DJ MAX PORTABLE》。来自韩国的"《DJ MAX》系列"其音乐制作实力之强可谓有目共睹，对于前位时尚、喜好音乐的玩家来说有着致命的吸收力。PSP版中收录了54首人气作品，本辑《游戏·人》CD1便在其中精选了26首风格多样但都紧贴"派对"主题的音乐，无论是独自欣赏，还是在舞会聚会上播放都十分适合。比较遗憾的是现在使用的排版系统不能识别韩文，所以其中几首韩语歌的歌词无法放出。为此胜负师请来了朝鲜族好友"勋"翻译了这部分歌词，算是一点补偿吧。另一张CD是由"幻水FAN"虎源太为大家推荐的"幻水精选集"，其中包括"《幻想水浒传》系列"所有正统作品的经典BGM，悠扬大气，但也不失细节，与《DJ MAX》对比可谓是一动一静，希望各位玩家都能喜欢。



CD1 劲乐团派对

01 RnB Fantasy 拜托给风～LIVE Version～

Composed & Arranged by 3rd Coast
Sung by Miya
Visualized by Tako Ashin



不知过了多长时间 一直在望着
飞跃那蓝色的大海 对我挥手的你
白色的风就像对我说话般来到我的身边
寻找藏在心中的我
梦想中的世界里再次靠近的时候
虽然把双手伸出
向微风传递未曾说出口的话语
能不能再次把我带走

take me to the dream
再等我一段时间吧 我还有想去的地方
fly me to the dream
带着翅膀飞过天际成为星星

虽然想相信 还未说完的话
能否到达那风的尽头

PSP版《DJ MAX》的OPENING歌曲，是系列中极具代表性的作品。因为是低难度曲目，所以有广泛的听众缘，并推出三个版本。（其中一个是日文版）而这个现场版更注重配器上表现乐队演出的感觉，作品的完成度非常高。

03 Acid House Elastic Star

Composed by 3rd Coast
Rap by JC
Sung by So Fly
Visualized by Eyehead

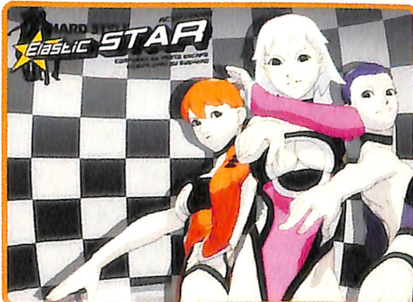
I'll give you my heart,don't let me down
loving has been so long,wanna play it now
he makes a fast call,come back into my life
wanna get down with you,my eyes on a player

won't you get on down
can I dance tonight
boy love your style
won't you get on down my baby down,down,down on me

get on down to the funky sound£¨come on
get down all night,get,let's do it.let's do it.
let's go come on

dance with me (dance all night)
all night long (that's right)
can't you see alone (alone alone)
dance with me (dance all night)
all night long (all night)
tonight tonight,tonight
(one more time come on now)
I want you back now
dance with me all night long
can't you see,alone
dance with me all night long
tonight,tonight,tonight
I want you back now

House（一般译为"浩室"）是于上世纪80年代自Disco发展而来的一种DJ舞曲，1986年开始风行并逐渐取代了Disco音乐成为舞曲中的主流。这首动感十足的《Elastic Star》便将"迷幻浩室"的舞曲精髓表现得淋漓尽致。



02 RnB Medium Luv Flow

Composed by Forte Escape
Lyrics & Rap by JC
Sung by So Fly
Visualized by Ayamy

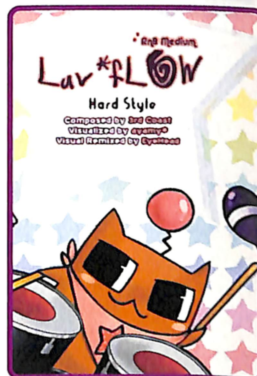
D to the J to the MAX,my name is JC and I'm also fresh
rockin on.non stop to the break of dawn one two three hit me!

Don't stop to be all right.I'm gonna let you go
Don't stop to be all right.I'm gonna let you go
Don't stop to be all right.I'm gonna let you go
Don't stop to be all right.

like that yo, rock to the beat you don't stop
and now feel the heat,let's pump up the jump off
I hit it back, plateu you know,
as I'ma rock to the rhythm on a future flow
and I bump that,mad soul,I got that
pass on, feel the vibe cause I like that
kick to the snare rollin' H-A-T
now turn it up let's party like eternity yeah

here you go,let me know though you love me uh huh!
all know,is that I,no one wanna
now that you know I'll bive you my heart again
Maybe hold me you know that I'm always with you.
evertime may be how i look inside your eyes
evertime i am holding you in my arms
my babe yeah yah!

front to the back, it's on, now you wont stop
left to the right, come on you know we dont stop
wild out to the track, know what I mean
as I kick back, let you on the same team
it's the JC, rockin on, drop a gem
and my girl so so let's do it again
we got the beat locked down let's drop it again come on
everybody put em up let's do it now



在《DJ MAX》中，像这种Rap与演唱各占一半的歌曲具有一定比例，而歌词一般由JC创作，并由他自己完成说唱的部分。在歌词中他经常会把自己调侃一番，很有特色。其节奏感把握的纯熟成为其参与歌曲的亮点之一。

04 Acid Dance Save My Dream

Composed by Forte Escape
Lyrics & Rap by JC
Sung by So Fly
Visualized by Napa

Wherever I go,I feel the night
no matter what day,sing about life
cause you know I feel your heart
but won't you just show me the way now

reach up, the sky, way up high
never wanna leave you alone baby
and though I love you inside
you know I wanna ride

holding you,loving you
feels so warm and
I'm dreaming of you when I can
wanna know if I can go on because I'm with you

oh won't you show me the way

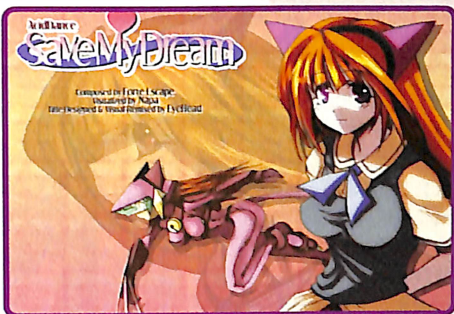
in my eyes,in my dreams,in my arms,in my heart,in my soul
in my eyes,in my dreams,in my arms,in my heart,in my soul
never gonna let you go

and if I fly high
oh can you feel my soul

you know I want you
you know I need you
you know I love you

注：歌名及歌词中的中文均为韩文的翻译。

一首十分轻快的舞曲，虽然定位为“迷幻舞曲”，但实际上电子味并不算太重。而清亮的女声外加优美的旋律，使节奏感稍稍淡化了一些。此曲在游戏中的画面为会变身的猫耳少女与敌人作战，与歌曲配合起来看还挺特别的。

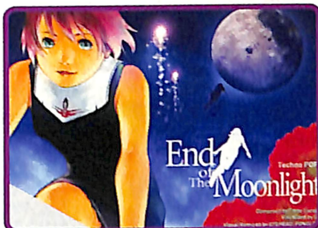


05 Techno Pop End of the Moonlight

Composed by Forte Escape
Sung by Miya
Visualized by US

Like the sea under the last falling sun
My awareness calmly in your arms
Like the sky always be there for rising blue
If you see the moon in my life
I can fill the sky with your light all night
until the end of time

higher and higher you can catch my love
show me love catch my love always be my life
can't you be reflactions in my eye ah



尽管这是一首比较标准的“电子乐”，有着浓重的电子合成气息。但据说这首曲子在国内的《DJ MAX》FANS中人气很高，这可能要归功于Miya的金嗓子吧。

06 Jungle Pop Never Say

Composed by ND Lee
Lyrics by Bean
Sung by Yoa
Visualized by Eyehead

I don't make a love,and you don't have a night
Cause I don't make you love me something sweet in my life
I don't make you love me something sweet in my life

I don't make a love,and you don't have a night
Cause I don't make you love me something sweet love is high you gotta make it love me rub me I sigh

You gotta make it love me something so
we gotta make it something this night
I'm gonna make it love me so
we can have a look at the something tonight

I'm the one who can so much shakin' lonely shakin' sing for you
I'm the one who can so much shakin' lonely shakin' sing for me

never say never say never say never say you
never say you gonna get never say you gonna get to
never say never say never say never say
you gonna turn to the left of mine



Jungle音乐是Drum'n Bass的前身，其音乐速度很快，而且节拍复杂，听起来比较强悍。不过这首《Never Say》显然经过了一些软处理，所以虽然曲速很快，还能听到金属敲击声，但整体上还比较柔和。

07 Beer House One The Love

Composed by xxdbxx
Lyrics by xxdbxx
Sung by Miuki
Visualized by Eyehead

Love is such an amazing crazy thing
And it makes the world beautiful.
Why do you wanna leave me?
Remember the time we had

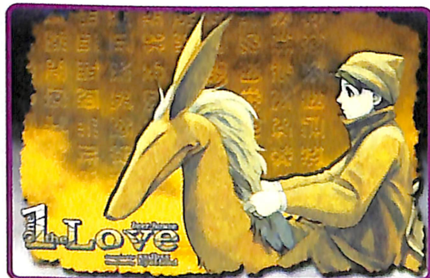
I see the love on your face is giowing
I feel your lovin'inside me growin'
I know exactly just where you go.

When we'er dancing
Keep your eyes on me and my eyes
When you call my name
I feel like getting high.do you feel the same?

Love me,always,just alittle bit longer
You're everything,the only one.

Causing much mayheim dropping drummer
Radical rebel with need to bomba
Fake MC's then I hang them higher
The Mic is my time to play the piper
Crime of rhyme going off as I kick them
You and the bdat portrayed as the victim
Maniac as I cut the bounce and supreme
Through the war and challenges,Freeze!

Love me,always,just alittle bit longer
You're everything,the only one.
We can make our love come true.
Please love me always,just alittle bit longer
You're everything,the only one.

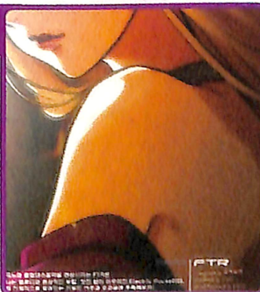


又是一首浩室舞曲，不过因为演唱者的嗓音和唱腔关系，使歌曲中透出一丝忧伤，不过后半段出现的童声Rap又显得那么调皮可爱，歌曲在情绪表现上显得比较复杂。和上一首《Never Say》一样，这首歌曲收录的也是完整版，乐曲长度比游戏中的版本要长。

08 Electric House FTR

Composed by Supbaby
Visualized by TARI & ETER

从音乐类型中就能看出，这是一首电子合成感觉很强的曲子。其中最大的特点说是简单的几句演唱被反复合成、分解、加工，使人声不再是曲中的主角，而成为曲子中浑然天成的元素。混音的自然随意展现了DJ一些即兴的灵感。



09 School House Long Vacation

Composed by ESTi
Visualized by TARI



充满了校园风的浩室舞曲，轻快、轻松、清新可能是很多人对这首曲子的第一感觉。曲子名为“长假”，自然是表达假日里那种兴奋愉悦的心情。解开束缚，释放压力，自由自在地过一个美好的假期，可能是很多人的愿望吧！

10 Anime House Bright Dream

Composed by M2U
Sung by TARI
Rap by Hani
Visualized by TARI & ETER

A brilliant blue sky and shining sunshine,oh baby.
Warm wind with broader a smeil of flowers.
kkh yeah.
I can feeling I closed my eyes.oh baby.
Like the dream bright this world.

A love and people,fate and destiny
A friend and friendship
A love of famity
Happy in love.Love in people.
Everything by love

Everybody dance with me.A funky.
Tonight is together.
Let's draw blue dream.
And I'll be there forever.
Because,you'll be on my mind.

Everboby dance with.Until the end.
Tonight is together.
Let's draw blue dream.
And I'll be there forever.
Because,you'll be on my mind.



同样是一首节奏轻快的歌曲，比较大的特点是演唱者TARI的声音听上去很稚嫩，也很可爱，而且似乎英语说得有点口音。比较有趣的是TARI其实还是游戏中的一位视效设计师，又唱又画又做的，还真是多才多艺啊！

11 Dance Pop Memory of Beach

Composed by M2U
Sung by Sanch
Rap by Hani & M2U
Visualized by AP

YO DJMAX M2U with HaNi Yo Yo

大家一起去海边
把周围的事全放在一边去海边
大家不要哭 要笑
不要为小小的失败而感到沮丧
看着清凉的海滩
迎接清凉的海风
大家一起跳吧 一起笑吧
用蓝色的大海把烦恼全部甩掉

YO！大家一起去海边
把周围的事全放在一边去海边
大家不要哭 要笑
不要为小小的失败而感到沮丧
看着清凉的海滩

迎接清凉的海风
大家一起跳吧 一起笑吧
用蓝色的大海把烦恼全部甩掉

清凉的海水 炽热的阳光下看着海浪
迎接我的大海浑身充满着兴奋
犹豫逐渐消失
已经不存在又热又闷的夏天
把全身心交给海浪
清凉的海风 金色的沙滩
在这里我要制造浪漫

现在你与我共度快乐的夏天
在海边忘记一切烦恼
现在你和大家一起共度愉快的夏天
充满幸福的那里 我们去令人愉快的海边

我会永远记住这个夏天在海边
和你在一起的那些回忆和你的双唇
把你的样貌永远地刻在我心里
我真喜欢和你在一起的夏日海滩
我喜欢清凉的浪声
我喜欢清凉的海风
我喜欢清凉的沙滩
我还喜欢你穿的泳衣
我喜欢那杯清凉的啤酒
我喜欢你的微笑
我最喜欢和美丽的你在一起

喜欢"韩音"的玩家对这样的歌风应该不陌生，因为这是首很典型的韩式流行歌曲，有轻快稳定的节奏、热闹动感的Rap和朗朗上口的旋律。正如歌词中所写的那样，这是首表现大海、青春、初恋的歌曲，或许会受到女生们的青睐。



12 Lounge DnB Lemonade

Composed by M2U
Sung by TARI
Visualized by TARI & ETER



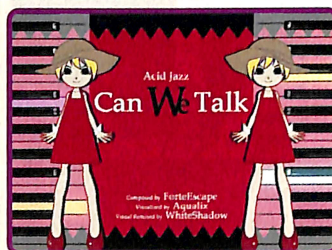
傻瓜！你真是个傻瓜 不要说那没用的话
你就痛快地说一声喜欢我吧
如果你想要酸酸甜甜的爱情
不管别人怎么说 我就是你的最佳人选

要不干脆让我先说出口 不行不行！
你也知道这是女人的矜持
经常想你想到无法入睡
这样下去我非常累 爱上你才算干脆

两个人在酸酸甜甜的爱情中
我要让你一天想我一百遍
在清凉的微风下 我们向往明媚的世界
我们俩甜蜜的爱情就像是柠檬水

很有趣的一首歌曲，充满着午后懒洋洋的感觉，歌词也尽是些打情骂俏，呵呵！而拥有可爱女声的TARI这回终于能用自己的母语演唱了，发挥自然要比《Bright Dream》时更出色。注意歌曲最后，TARI还会学小猫唱歌，可谓是点睛之笔。

14 Acid Jazz Can We Talk



Composed by Forte Escape
Lyrics by Forte Escape
Sung by Pyk
Visualized by Aqualix

一般认为爵士乐(Jazz)的成形时间是19世纪末至20世纪初，公认的发详地美国的新奥尔良。Jazz也属于黑人音乐，对现代流行乐同样有着深远的影响。歌词十分简单的《Can We Talk》具有浓重的爵士味，又充满着热带海滩风情。

do we all have the heart to carry on

sturu da tudatudaun sturu da tudatudadadaun
sturu da tudatudaun statudatudadaun
statudatudadadaun
sta tai dadadaun

we gather love and every day we change the world
where you were find'n ever
when we make insane love there is no wonder entities

can we talk insane love can we talk insane love sane love
can we talk insane love sane love
can we talk insane can I talk insane love sane love

datutatudaun datutatudadadaun
I need one for love together every day

13 Bright R&B Sunny Side

Composed by Croove
Lyrics & Rap by JC
Sung by So Fly
Visualized by Tiv

yeah,that's right
yeah,uh,uh,uh
baby ride,baby ride,baby let's ride
feel it inside,feel it in your heart
let's go on a trip,let's go,come on,yeah

I know,inside,what I like
you know,this day,kh I'm here now
I feel,so good,baby tonight
cause I know that I'm falling in love

you know the feeling doesn't come no more
I never knew that I would feel so lonely
I'm so afraid of loving once again
just wanted you to say that you know

love,back together,in my life
I feel life and it's so true,airight cause you love,baby,you know it
I guess I'll take all the love in me

let's ride on the sunny side,now
going out,make you feel inside,now,come on
let's go on a trip now feeling the groove

J.C. know I make you move,yeah
that's right,bring it back with the soul now
hit it back

just wanted you to say that you know
how many times I love again
don't you know you're the only one

is you for sure.(yeah)
girl I love you but really don't know
(didn's know girl,didn't know baby let's go)
is you for sure,(that's right)
girl I love you but really don't know
(let's ride on the sunny side,come on,uh huh)
is you for sure,(is you for sure)
girl I love you but really don't know
(yeah back together now,back forever now)
is you for sure,(uh huh,yeah)
girl I love you but really don't know
(yeah take it back now,break it down now)

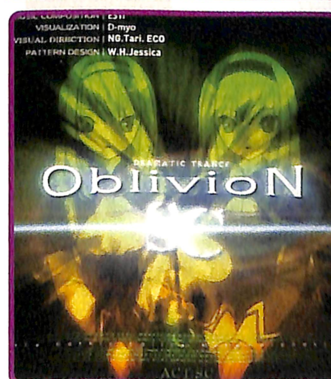


节奏布鲁斯(R&B)源于黑人的BLUES音乐，诞生自上世纪40年代中期，是"黑人的流行音乐"，并逐渐成为现今西行流行乐的基础和主流音乐类型，其影响极为广泛。《DJ MAX》中的R&B歌曲其实不少，不过在PSP版中收录的却不多，《Sunny Side》算是印象较深的一首了。

15 Dramatic Trance OBLIVION

Composed by ESTi
Visualized by D-myo

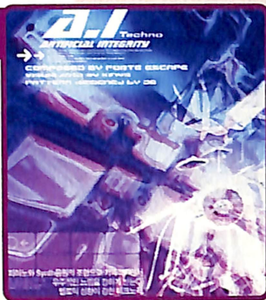
Trance是一种由德国DJ发扬光大的舞曲类型，听者会有迷幻甚至催眠的感觉。虽音乐类型并不算大众化，但这首具有古典戏剧风的《OBLIVION》却不容小视，它在《DJ MAX》官方的人气榜上常年排在前三甲。本曲名为"忘却"，其自始至终流露出的哀伤感可能是它最吸引人的地方。



16 Techno A.I.

Composed by Forte Escape
Visualized by kinys

Techno是所谓的"高科技舞曲"，是利用电脑、电子合成器制作特殊的音乐混合而成。Techno的节拍为4/4拍，但速度较快，且听起来具重复性，较强硬也较机械化。在这曲《A.I.》中也的确体现出一种科幻未来感，但其中的钢琴音又增添了古典元素，是首刚中带柔的曲子。



17 Hip Hop Let's go Baby

Composed by 3rd Coast
Lyrics by 3rd Coast
Rap by JC
Sung by So Fly
Visualized by Miyu

Let's go babe
Let's go babe
You will never know where ever you go.
You will never know where ever you go.

come on everybody get up.
everybody ger up now,
main street,uh huh!
party on party on to the break Dom.
uh huh!yeah!verse one!

Oh Babe 我不能只望着你的记忆
Oh Babe 我们俩之间的距离已让我疲倦

I will not let it go
just want to let you know
爱情总是这样避开我们

I will not let it go
just want to let you know
我就这样被你遗忘

I want you lover! I will love with you
I want you lover! Now I's feeling you
I want you lover! I will love with you
I want you lover! Lover want to ve with you

yeah! I want you back like never
before let's go come on come on
wont you let go and don't you know
I want you dack dady 在回到我身边
你和我 lovin' 'til the day we die

把痛苦的回忆全部给我
it's alright baby don't cry,
我决不会把你留下一个人 抓住我的手
快速奔跑吧 girl looking so find
and decide it's just one uh

I will not let it go
just want to let you know
我就这样被你遗忘

I want you lover! I will love with you
I want you lover! Now I's feeling you
I want you lover! I will love with you
I want you lover! Lover want to ve with you

Yeah! feel that,that's right,
want you love right now.want you love right now.
come on come on.aha!yeah
let's go,babe uh! never know what you want Boo
want you love.it's like that.main street.
sign off Peace.

Hip Hop在国内译为"嘻哈"，由Rap和R&B结合演化而成，于上世纪80年代起源于美国黑人社区，是当前最主流的流行音乐形式之一。因为曲速不是很快，但注重节奏与旋律的朗朗上口，所以听起来比较舒适，很容易为人所接受。因此像《Let's go Baby》这样的嘻哈歌曲很适合在Party上播放。



18 Candy Pop Ya! Party!

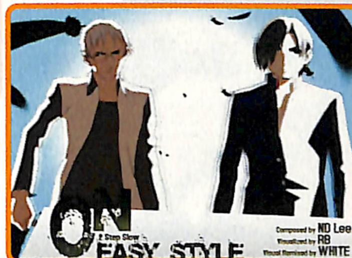
Composed by Forte Escape
Visualized by TARi & ETER

一首相当别致的曲子，轻快调皮的节奏与可爱有趣的音效是这首曲子的最大特点。因为曲子中夹杂着一些成熟女子的法语念白，所以使《Ya! Party!》又带有一些欧陆的浪漫风情，听后应该能调动人的好心情。



19 2step slow ON

Composed by ND Lee
Lyrics by Bean
Sung by ND Lee
Visualized by RB



《ON》是一首让人第一次听时会相当惊讶的歌曲，因为其演唱者ND Lee同时也是《DJ MAX》中一位重要的制作人，创作了系列中多首重要作品。在这首歌曲中其嗓音表现和唱腔可以说是向巨星迈克尔·杰克逊致敬，特别是前几句足以乱真。DJ MAX的制作团队真是卧虎藏龙啊！

I want someone to get it on
You make it fat it on
I want you know this piece,piece can you know
You wanna make it let me know
to catch,to get to come on
I want you know that I need to get someone to get someone

I wanna people sing
I want you know that I bet again what I can spend now
Don't wanna people sing
I want you know it's time to get it on

I feel it,you feel it,go feel it,I wanna feel
I feel it I want you make it big now
I feel it,you feel it,I wanna feel
I want you know that they come on,they come on

20 DnB Fear



Composed by Supbaby
Visualized by Tina

要在50多首制作都十分精良的歌曲中挑选一半的曲子推荐给大家其实是件很痛苦的事情，比如与游戏画面结合得十分完美的两首Rap《Out Law》和《RB Ranger》就只能割舍了。《Fear》能够入选并不是因为其中那些经典的鬼叫音效，而是曲子中段高潮部分的钢琴演奏十分出彩，听听看吧。

21 80's 8bit 早晨型的人

Composed by ND Lee
Lyrics by pd han
Sung by Miya
chorus by ND Lee
Visualized by D-myo

每天准时到来的早晨 和往常一样的一天
又要开始
太阳到底为了谁而天天升起

我的背紧贴着床 我的身体不听我的话
但我必须要起床

give it up give it up give it up
非常烦躁的喊叫声 NO
give it up give it up give it up
再次重复的一天

白色的阳光抱紧我
feels so good
蓝色的微风使我的精神清新
feels so right
我的心就像中了魔法一样
开始清醒的我是早晨型的人

蓝色的天空为所有人带来同样的光芒
啊！有种感觉今天会发生好事情
心情很好
期待吧 和以往有些不同的一天

这也是一首轻松愉快的歌曲。回过来听听第1首《拜托给风》和第5首《End of the Moonlight》，可能你会意外地发现这三首歌是由一个人演唱的。特别是《End of the Moonlight》中性感的女声与《早晨型的人》中的可爱声线差别真的很大。





22 Fantasy Pop Eternal Memory ～少女的梦～

Composed by M2U
Sung by Sanch
Guitar by NieN
Visualized by NG

不要回头
望着眼前明亮的世界
虽然有时会遇到挫折
但温柔的笑脸中会联想到我

好像是有人在呼唤我
但是周围却没有一个人

虽然害怕 但要忍受
等待着沉入到我的梦中

虽然有痛苦的回忆 但也有光明的未来
所以不要止步不前

要一步一步向前进
不管有任何东西在困扰着我

从我心中涌出的灵魂
会觉得害怕

我那被遗忘的过去像那绽放的微笑



一首十分悦耳的韩文歌曲。开头和结尾处会以笛子吹出中国古风，而歌曲中段的吉他演奏却十分华丽，给歌曲增加了一些时尚元素。歌曲的整体曲风比较清新，演唱者的表现十分自然。比较意外的是这并不是一首爱情歌曲，表现的是励志主题。

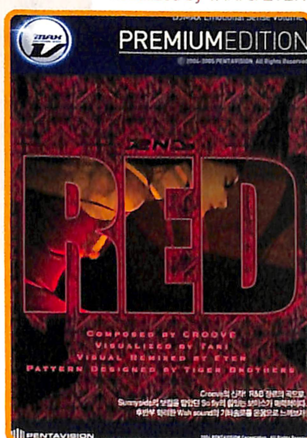
23 RnB Red

Composed by Croove
Lyrics by JC
Sung by So Fly
Guitar by PianetBoom
Visualized by TARi & ETER

no time you loving me
you know I love you back
I feel it,someone in my arms,Imake you
time,I break you
though I want you to stay
you were never loving me
by the way you smile and call my name wanna let it go

I don't wanna mess with you
just one more night and wanna dance with you
never take your love from me
you know I'll take you with me
can't you see,no no no no

I believe the sunlight will shine upon us here
remember me just the way I smlie and
know I will hold on to everything you say
you and ever more I will always baby
know the sunlight will shine upon us here
remember me evetytime you call me
konw I will hold on to everything you say
you and ever more
come into my heart



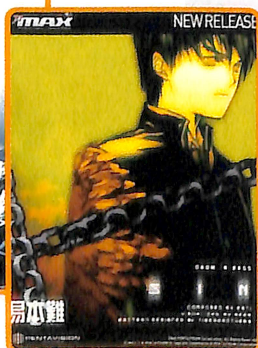
又一首动听的R&B歌曲。虽然有着比较强烈的节奏，并有狂野的吉他演奏来收尾，不过So Fly将歌曲演绎得相当抒情，并有些淡淡的忧伤。而情绪化的歌词出自以写Rap见长的JC之手，这一点让人有些意外。

24 Drum'n Bass SIN

Composed by ESTi
Visualized by RESS

Drum'n Bass是一种运用各种不同的电子鼓或是取样而来的鼓声制作成的音乐，十分注重节奏上的花样还有Bass的表现，往往曲速非常快，且拍子复杂。不过这首《Sin》在游戏画面中赫然出现像新生、侵食、变异、魔种等词汇，而音乐中包含了宗教元素，所以并不像一般的Drum'n Bass那样让人心烦，倒是颇有些神秘色彩。





25 Synth DnB BLYTHE

Composed by M2U
Visualized by D

PSP版《DJ MAX》的最后一首曲子，在任何模式中的难度都非常高，不过曲子本身却非常好听。因为特殊的处理，使其中的人声有一种器乐般空灵悠远的感觉。歌曲比较短，歌词也是重复着几句话的"碎碎念"，不过却能给人留下很深的印象。

26 Hip Hop Yo! Max!

Composed ND Lee
Lyrics & Rap by Bean
Sung by Miya

Yeah!!! DJ M-A-X.2004 the summer
we're just doing like this
Come on

Everybody wants DJ MAX time
the groovie funky time
why don't you join in now.

(Hu! Bow wow.this how wuz like this yo!
Come on,that's right.Hut just do it like this.)

DJ M-A-X 2004 This summer
we'er just gonna(going to)do it right
get on the keyboard tap it just the way U want.
We'er ready to play this master piece(peace)
Get ready to mix,get out of control
like nasty B on the microphone
now fill this reality mutality.
just pass me bottle of hanasy
we got a little some some for everybody
get out of control like me and my music.
Now move those fingers as fast as U can.
Dun hesitate your national feeling
get on the keyboard do it just the way U want.
With my untouchable flow shows you how it be deadly.
Come on come on.

Everybody wants DJ MAX time
the groovie funky time why don't you join in now.

(Yeah! Groovie funky music.Feels just B-E-A-T.
Oh! Huh,Don't.Groovie funky thing in my head.
You know we'er just gonna do it like this.)

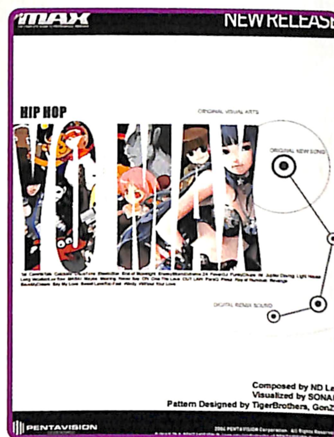
乘坐B－E－A－T 先随着节奏深呼吸m－u－s－i－c just make
me high.Tonight is the night.It is got to be tight.
让你看看我对你的感情
Girl it is all right.Girl you'er just fine我向你靠近
Just give me a chance
为了你无论是什么地方我都会去 你为什么不知道我的心

it it logical,melodical.My sense is so emotional,original visual.
Rapperholic is on beatable.
Girl you're so sweat like a vanilla ice cream
只要你想我 won't U just cream
疯狂地呼喊我的名字也行 疯狂地显示你对我的爱也行
我会毫不犹豫地在你面前显露我的感情

We're just gotta just do it like this yo!
You know we're just gonna do it like this yo!

Everybody wants DJ MAX time
the groovie funky time why don't you join in now.

(Hu! Yeah! Groovie funky music makes me high.
Move Ur Shoulder,Music just makes me high.
OH!! Come on come on Yeah
Everybody just get on the dance floor.
Enjoy you and me.
It is getting hot in here Mommy call me Puffy,Yeah.)



这可以说是《DJ MAX》的主题歌，使用了简洁的嘻哈曲风，曲速相对以上曲子来说要慢得多，节奏随意放松，但不至于让人打瞌睡。大段的Rap和Miya所重复的那两句歌词形成鲜明的对比，但反而使这两句演唱让人过耳不忘。好了，劲乐团派对到此结束，让我们下次再相会。



CD2 幻水精选集

相信大家在拿到本期《游戏·人》时，2月底的RPG大作《幻想水浒传Ⅴ》也已经发售了，这可以说是近期PS2上最值得一玩的RPG作品之一。回想起这个Konami最具影响力的RPG系列可谓饱经坎坷：首先是制作《幻水Ⅲ》的途中负责剧本的村山吉隆离开，然后又是负责数作片头动画音乐的姬神不幸逝世，然后又是《幻水Ⅳ》大幅革新了经典系统并更换了人设而造成不少FANS的不满……如今新生的《幻水Ⅴ》已恢复了过去的很多传统，不知道是否会适合大家的胃口呢？不过我觉得不管是哪一作，能让人留下深刻印象和久久回忆的就是那些动人的音乐吧！无论游戏的素质如何，"《幻水》系列"高水准的音乐几乎不会受到玩家的质疑，国内部分玩家甚至有着"如今在TV Game行业中，真正能作出好曲子的游戏就只有《幻水》和《恶魔城》"这样的极端评价。所以趁着这次《幻水Ⅴ》发售，《游戏·人》也将以音乐的形式帮助大家回忆一下过去每一作的感人时刻。不过比较特别的是，这次的曲子几乎没有采用游戏的OST，大多数都是从一些名作曲家在后期推出的特辑CD中筛选出来的曲子。这些曲子的韵味甚至超越了原来的BGM。可能有人会问："你这么说有什么根据吗？"很简单，把CD放进光驱您就会了解了。

■ 虎源太



曲目	曲名	来自作品
1	远い空（幻想水浒传Ⅱ）	《幻想水浒传音乐集 凯尔特合集Ⅲ》
2	La Mer（幻想水浒传Ⅳ）	《幻想水浒传Ⅳ OST》
3	メインテーマ（幻想水浒传）	《幻想水浒传音乐集 凯尔特合集》
4	水のほとりの砦（幻想水浒传）	《幻想水浒传音乐集 凯尔特合集Ⅱ》
5	枯れた大地（幻想水浒传Ⅱ）	《幻想水浒传音乐集 亚洲合集》
6	囚われた街（幻想水浒传Ⅱ）	《幻想水浒传Ⅱ音乐集 Orrizonte》
7	明るい农村（幻想水浒传Ⅲ）	《幻想水浒传音乐集 难波弘之制作》
8	失われた毎日（幻想水浒传）	《幻想水浒传音乐集 凯尔特合集Ⅱ》
9	ORIZZONTE（幻想水浒传Ⅱ）	《幻想水浒传钢琴集》
10	あひるぼっこ（幻想水浒传Ⅲ）	《幻想水浒传音乐集 凯尔特合集》
11	美しき黄金の都（幻想水浒传）	《幻想水浒传歌唱合集 La passione commuove la storia》
12	Gothic Neclord（幻想水浒传Ⅱ）	《幻想水浒传音乐集 难波弘之制作》
13	エンディングマーチ（幻想水浒传Ⅱ）	《幻想水浒传音乐集 凯尔特合集Ⅱ》
14	みんなの笑颜—108星のその后—（幻想水浒传Ⅱ）	《幻想水浒传音乐集 凯尔特合集Ⅲ》
15	远い空 —reprize—（幻想水浒传Ⅱ）	《幻想水浒传音乐集 凯尔特合集Ⅲ》







倩影梦舞 英雄迟暮

——致《古墓丽影》十周年

■RAIN & 狸猫柚子



出生于名门望族的劳拉·克劳馥从小接受了贵族式教育，由于父亲辛利·克劳馥勋爵是位考古学家，劳拉在其影响之下对考古学有着深厚的兴趣。劳拉酷爱攀登，16岁那年她进入了葛登史顿寄宿学校，该校附近的苏格兰大山让劳拉练就了强悍的登山能力。18岁时劳拉进入了瑞士女子精修学校。求学期间，劳拉前往喜马拉雅挑战世界最高的山脉。然而在飞机回程途中却失事掉进了密林，劳拉是惟一的幸存者。她在这样的蛮荒世界中探索了两个星期才终于找到了一个小村庄，回到了文明世界。

飞机失事事件令劳拉培养了极强的野外生存能力，也使其更加讨厌英国上流社会的奢华生活。劳拉谢绝了法灵顿伯爵的求婚，开始了浪迹天涯的探险之旅。劳拉的家人对于这种行为极为气愤，并与其脱离关系，而劳拉却依靠她的冒险经历以写书维生。她在北美杀死了大脚怪而轰动世界，以此为题材而写的《大脚杀戮》十分畅销。这些探险小说引起了另一位探险家杰克·里纳特拉的注意，他邀请劳拉一道找到了神秘的亚特兰蒂斯。

骠悍的劳拉也有不为人知的温柔一面。她尝过世界各地的美味，在女子精修学校期间也学了一手出色的厨艺。甚至针线活也难不倒劳拉，她常将自己的冒险织成地毯。出生于情人节的劳拉也常有孤独的时候，法灵顿伯爵一直在耐心地等待她金盆洗手的那天，然而劳拉却总是无法抗拒探险的魅力。



新的天使

1980年代末，英国游戏业曙光初现。

与美国的情况不同，英国的本土游戏业起步于电脑游戏领域，而家用机游戏市场几乎完全依赖进口产品。个人电脑的性能突飞猛进，电脑游戏在英国也形成了一个小小的市场规模。1987～1990年间，英国涌现出一大批的小型游戏制作室。位于英格兰中部的德比郡是一个风景秀美的地方，这里坐落着英格兰第一国家公园：山峰区国家公园。德比郡是英国的著名旅游区，除了美丽的山谷、森林和水库外，这里的历史遗迹也是随处可见，德文河畔的国家历史遗产走廊、伊丽莎白时代的哈德威克庄园、中世纪的哈登庄园和博尔索弗城堡，处处充满了浓郁的欧陆风情。这个美丽的地方或许注定要成为史上最伟大的虚拟女冒险家的诞生地。


■风光宜人的德比郡给制作团队的场景设计提供了不少灵感。

1988年7月，在软件发行领域有着8年从业经验的杰里米·西斯－史密斯（Jeremy Heath-Smith）用1.6万英镑在德比郡成立了Core Design，整个公司只有8名员工。Core Design的创办理念有四点：创新、质量、细节与原创性。杰里米非常喜欢冒险电影，尤其喜欢斯皮尔博格的《印第安纳·琼斯》。当时《印第安纳·琼斯3》已经公布，并且准备于1989年上映。杰里米决定开发一款"印第安纳·琼斯式"冒险游戏。

Core Design的第一款游戏就获得了成功。1989年《Rick Dangerous》发售后立刻登上了英国游戏销量榜首，并且获得了当年度欧洲年度最佳游戏的荣誉。这款游戏讲述主角Rick的飞机坠毁在深山老林中，Rick用他的手枪和炸药杀出了一条血路，结果却发现自己来到了埃及金字塔，并且无路可逃，等待他的是可怕的敌人和无穷的陷阱。

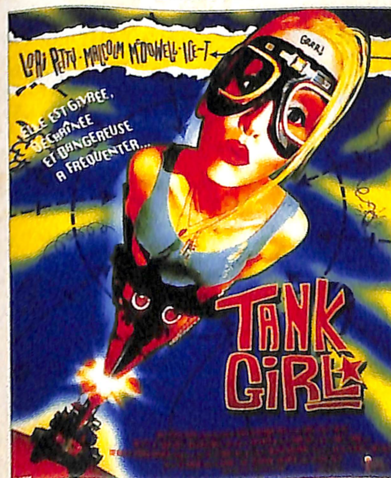
Core Design的早期发展相当顺利，1990～1993年间，他们推出的《ChuckRock》、《Thunderhawk》、《Corporation》等作品风格迥异，并且都有着不错的销售成绩。其中《Chuck Rock》是一款以史前神秘古文明为题材的冒险游戏，《Thunderhawk》是一款有着很强动作性的飞行模拟游戏，而《Corporation》则是比id的《德军总部3D》还要早的FPS游戏，体现了Core Design对于图形技术前沿领域的敏锐嗅觉。到了1994年，Core Design已经成为欧美颇具名气的游戏制作室，与Virgin、Activision等众多大型游戏发行商都有业务往来，Core Design甚至也开始建立自己的发行网络，在PC、Amiga、ST等电脑平台上推出了多款畅销游戏。Core Design的游戏开始进入世界各国，在欧美的多家专业媒体间赢得了多项殊荣。

1993年，3D化的大潮此起彼伏，作为FPS领域开拓者之一的Core Design也开始投入全3D游戏的初步研究。什么样的游戏最适合3D世界？杰里米希望印第安纳·琼斯再次给他们带来运气。在一次项目讨论会议上，角色设计师托比·佳德（Toby Gard）大胆发表了自己的初步构思："我想制作一个女性主角，她将是一个新的天使！"

1.5倍的胸部

在那个肌肉壮汉一统天下的游戏业启蒙时代里，女性主角的概念有点不可思议。Core Design的多数人都不同意佳德的意见。由于Core Design同时还有多个游戏项目，而这些面向主流平台的游戏才是维持营业利润的支柱，这款3D游戏项目被暂时搁置，托比·佳德也投入了另一款赛车游戏的开发。

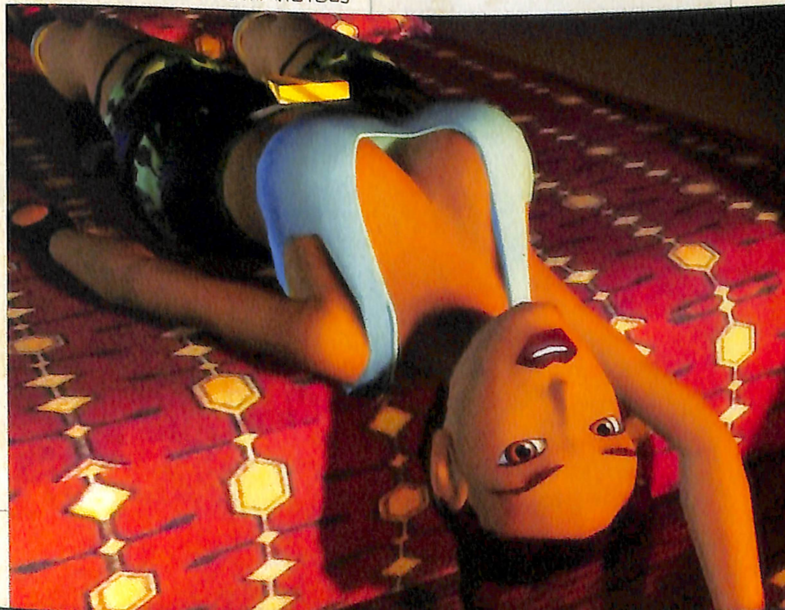
1994年末，CentreGold集团收购了Core Design。这家集团旗下由US Gold和CentreSoft构成，其中US Gold非常善于利用女性角色吸引男性为主的玩家群体，例如有一款叫做《超能力猪》（Psycho Pigs）的游戏就用了非常惹火的封面，上面画着一个手柄和一个半裸的女人，旁边写着："我知道该和谁一起玩！"



Core Design被收购后仍然维持独立运作的状态，1995年发售的《Thunderhawk2》销量超过了20万套。此时的3D技术开始逐渐进入主流市场，3DO、PS、SS等主机在美国和日本等地相继上市。在Core Design，搁置了一年多的印第安纳·琼斯式3D冒险游戏开发项目再次启动。经过进一步探讨，这款游戏的基调被基本确定。Core Design决定制作一款以动作解谜为主的冒险游戏，这样可以让玩家更为深刻的接触3D场景，实现以往2D游戏不可能具备的游戏感觉。在《印第安纳·琼斯》等探险片中，到处都可以看到设计巧妙的陷阱，而这也是这款游戏最大的魅力。这款游戏会有无穷的陷阱，因此对主角的动作有着精确的要求。镜头将会一直跟在主角身后，让玩家近距离感受陷阱无处不在的危机感。托比·佳德用这一点作为他的理论依据，他认为，多数玩家都是男性，因此整个游戏中都出现在屏幕正中央的主角更应该是个女性。

1994年漫画家贾米·休利特（Jamie Hewlett）的漫画《坦克女郎》（Tank Girl）在英国大获成功，坦克女郎那样的硬派侠女形象深入人心。在Core Design，由杰里米、佳德等六人构成的开发团队终于通过了采用女性主角的提议。不过这位女性角色的设计概念并非一开始就是女性版印第安纳·琼斯，而是更为传统的动作游戏角色形象。佳德设计了一个身穿迷彩服、戴着棒球帽、扎着马尾辫的硬派女性，不过这样的形象似乎有点纳粹的感觉。由于是一款冒险游戏，主角身上必须携带各种冒险用品，因此女性冒险家的形象逐渐成型。佳德最初将她笔下的女子取名为Laura Cruise，不过Core Design的创办人之一亚德利安·史密斯认为，美国人更喜欢英国上流社会的口音，因而将Cruise改为Croft，这样的名字更有英国贵族的味道。此外考虑到美国人的拼写习惯，Laura被改为Lara——Lara Croft就这样诞生了。

托比·佳德喜欢有点风格化的人设，不想按照传统的人物比例进行形象设计。那时的3D人物建模技术还处于发展初期，劳拉虽然是游戏的主角，但硬件性能的限制使其3D建模的多边形数最多只能有500个。如此捉襟见肘的多边形数要创造出具有美感又令人印象深刻的人物形象显然是极为困难的。劳拉最著名的胸部据说是因为一次小小的意外。佳德在进行多边形建模时拖拽鼠标用力过猛，使得劳拉的胸部比预想中的大了1.5倍。佳德正打算将其复原，身边的其他设计者却对他说他们非常喜欢现在这个样子。于是劳拉那34D的胸部远远超越了应有的尺寸，佳德的风格化设计更使其纤细的蛮腰与伟岸的胸杯形成鲜明的对比，令人过目难忘。



2G组合

Core Design虽然可算是3D技术的先驱者之一，不过在32位机初期，全3D游戏的开发难度之高远远超越了设计者的想象。《古墓丽影》成为Core Design有史以来投入预算最高的游戏，同时也是他们的头号机密大作，整个开发过程都有着极为严格的管理流程，很少向媒体透露相关信息。对于这样一款大作，Core Design需要规模更大、更有实力的发行商，Eidos就在这样一个时期走近了Core Design的世界。

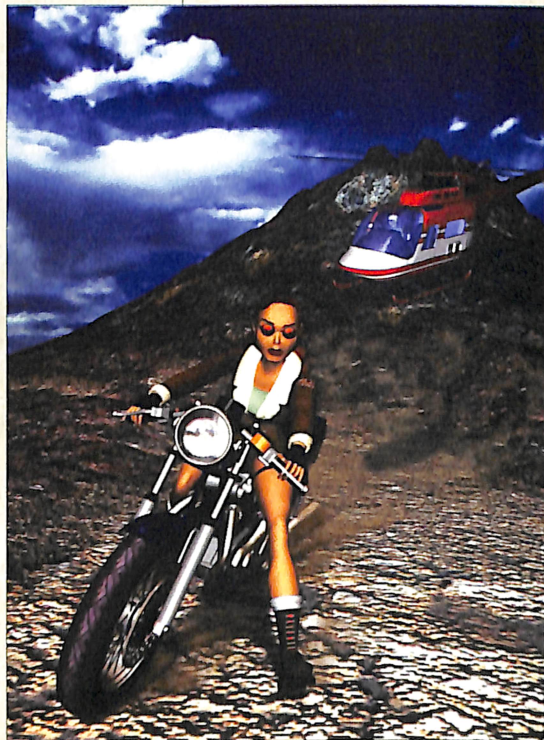
成立于1990年的Eidos原本是一家视频软件开发公司，其主力产品是Escape系列视频压缩软件。1995年查尔斯·康华尔（Charles Cornwall）接掌CEO职位后开始大力进军游戏业，并且实施了一系列扩张策略。1995年Eidos用1340万英镑收购了英国的Domark游戏开发及发行公司，1996年又以1760万美元收购了已经上市的CentreGold，Core Design因此成为Eidos的子公司。实际上，当时Eidos的规模比CentreGold还要小，然而查尔斯却凭借其高超的金融运作技巧将其在伦敦证券交易中心筹到的资本全部投入此项收购案，



并于1996年3月成功实现了对CentreGold的收购，整个公司规模因此而膨胀了数倍。Eidos收购CentreGold之后将该公司的发行部全部剥离，不过保留了多数游戏开发团队，其中Core Design的《古墓丽影》成为所有团队中最具潜质的项目，也因此得到了Eidos强力的资金支持。

1996年春，《古墓丽影》正处于开发关键阶段之时，Core Design迎来了两位贵宾。3dfx工程师的拜访让Core Design碰到的技术难题迎刃而解。当时3dfx正在到处推广他们的3D API“Glide”，刚刚兴起的3D游戏成为Voodoo系列显卡最有力的推动者。Core Design决定接受3dfx的技术，并且达成了合作协议，3dfx成为《古墓丽影》的头号赞助商，准备在1996年E3展上搭配Voodoo最新3D显卡进行大规模宣传推广。

1996年的E3展制定了所谓“2G组合”（Games and Girls）的游戏展会特色标准，为游戏造势的展会美女们成为游戏之外的又一道靓丽风景线。不过比起会场上身材夸张的巨大劳拉模型，所有Showgirl都相形见绌。《古墓丽影》是1996年E3展最轰动的原创游戏，事先并没有公布多少消息的这款全3D游戏在Voodoo显卡上的运行效果十分惊人，Core Design这家来自欧洲的游戏开发商让人刮目相看，劳拉的鲜明形象也给人们留下了深刻印象。



《古墓丽影》以压倒性优势获得E3 1996最佳动作游戏称号的同时，Eidos正面临严峻的财务困境。收购CentreGold这一“蛇吞象”之举有着极高的风险，《古墓丽影》不断飙升的开发费用也使得Eidos的财务状况更加举步维艰，当时甚至有传言称Eidos即将破产。英国最著名的财经报刊《金融时报》对Eidos的财务状况进行报道，为了让读者对Eidos的发展趋势有更为深刻的了解，《金融时报》用劳拉的造型作为该文的标题图，表明了这款游戏对Eidos未来发展的重大意义。《金融时报》这篇文章的原意是引导投资者的进行股票投资，结果却无意插柳，让劳拉·克劳馥的形象进入主流媒体的视野。劳拉的明星之路从此开始。

第一任劳拉模特



罗娜·蜜特拉 Rhona Mitra

出生地：英国
身高：1.73米
眼睛：褐色
头发：褐色
三围：34D、24、35
主演过的电影：《The Man Who Made Husbands Jealous》和《Behowolf》
主持过的电视节目：《Pepsi Charts》

网络调查的结果显示，蜜特拉是玩家心中最合格的劳拉代言人，这或许是因为她为了扮演劳拉而隆胸。蜜特拉是英印混血儿，由于父母离异而导致了叛逆的性格，曾两次被学校开除。

GAME Review 《古墓丽影》

酒吧里劳拉遇到了一个叫拉尔森的人，由他引荐，劳拉认识了娜特拉科技财团的总裁杰奎琳？娜特拉，此时劳拉刚刚从喜马拉雅山探险归来，并找到了不少稀世珍宝。对于纳塔拉科技财团而言，劳拉的冒险天赋显然对其具有重大意义。杰奎琳·娜特拉于是委托劳拉去寻找传说中的“亚特兰蒂斯之种”，这是一个具有魔力的神秘艺术品。

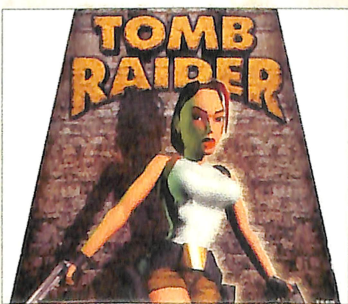
在金钱以及兴趣的引诱下，劳拉接下了这个艰难的任务。传说中的迷失大陆亚特兰蒂斯一共有三位统治者，也就是说有三块碎片。很久很久以前亚特兰蒂斯的三个统治者将碎片合在一起，从黄金金字塔顶部射出了强大的能量。其中一位统治者用她拥有的碎片制造出了各种各样的怪物。结果受到了严厉的处罚，两位正神夺下她的“亚特兰蒂斯之种”碎片，扔了出去。随后亚特兰蒂斯大陆遭遇了小行星的撞击，谜一样的远古文明毁于一旦。

当劳拉终于拿到了第三块碎片的时候，娜特拉出现了，原来她就是利用碎片制造怪物企图统治世界的三位统治者之一的转世邪魔，现在又收集碎片想再来一次。劳拉跟随娜特拉来到娜特拉矿坑，终于找到了传说中的亚特兰蒂斯大陆，而娜特拉已经启动了黄金金字塔也就是亚特兰蒂斯大陆的残存部分……

《古墓丽影》一代的发售在游戏界引起巨大反响。无论是将动作、冒险、解谜结合为一体的游戏类型，还是令人惊异的逼真的即时3D贴图环境，在当时的游戏中都属翘楚。与同期的《马里奥64》相比，《古墓丽影》中所描述的3D世界更加广袤真实。游戏中人物丰富的动作设计，如跑跳闪躲甚至潜泳都给人留下不可磨灭的印象。而且本作引入了其后在“《古墓丽影》系列”中延续的训练关，可以让玩家在短时间内熟悉各种动作甚至一些高难度的杂耍动作，也是一项非常人性化的设计。

更为令人称道的是游戏中设计精巧的各种机关与引人入胜的谜题，一个不小心就可能错过解开谜题的隐藏地点，使玩家在全方位的3D世界中乐此不疲地探索着。跌宕起伏的剧情以及性感且身手不凡的女主角也为游戏增色不少。

当然缺点也是有的，有些动物的造型过于简单，就好像由一堆专块拼凑起来似的；一些场景的视角设计的有些别扭，造成了操作上的不便。但作为一款32位的3D游戏来说，《古墓丽影》一代无疑是一个巨大的成功。



Lara Croft

生日：1968 年 2 月 14 日
出生地：温布尔登
婚姻状况：未婚
血型：AB−
身高：175CM
三围：34、24、35
最喜欢的乐队：U2、9 寸钉
最喜欢的城市：亚特兰蒂斯

第二任劳拉模特

凡妮莎·德莫伊 Vanessa Demouy



生日：1973 年 4 月 5 日
出生地：法国蒙特里
身高：1.70 米
三围：35C、23、34
得过的荣誉：1997 年被《Maxim》评为最性感电视演员

凡妮莎·德莫伊扮演的劳拉形象最初出现在法国杂志《VSD Jeaux Passion》上，虽然形象与劳拉十分相近，不过由于缺乏具有质感的肌肉，被认为不具备劳拉的神韵。是人气较低的一位劳拉模特。

GAME Review 《古墓丽影 2》

二代的故事发生在中国，传说在中国的古代有一位皇帝，他拥有一把匕首，那把匕首由于曾经插入过龙的心脏，所以吸收了龙的力量，如果谁能够把这把匕首插入自己的心脏就能获得无穷的力量。这个皇帝妄图靠着这把匕首统一东方大陆，但是连年的征战让人民深受其苦，于是有人揭竿而起，推翻了皇帝的统治，并将匕首从他的心脏里拔出。为了防止再有人利用匕首行恶，一位来自西藏的僧侣将它埋在了长城脚下的某个神秘地点并封印了起来。

劳拉听到了这个传说感到十分有趣，决定一探究竟，于是她来到了充满了神秘色彩的东方古国——中国（当然我们不觉得有多神秘）。但是信仰神龙以及龙之匕首神奇力量的Fiama Nera一直与劳拉为敌。在长城的地底，劳拉了解到了关于一把据说隐藏着龙之匕首秘密的钥匙的线索。而此时，在这次冒险中从头到尾都与劳拉为敌的暴徒巴托利（Bartoli）一伙却来到了威尼斯。劳拉跟踪他们却不小心被暗算。当劳拉醒来时遇到了一位来自西藏的武僧。他告诉劳拉与开门有关的宝物六翼天使的线索之后就死掉了。

根据武僧提供的线索劳拉来到了一艘海底的沉船内得到了六翼天使。随后劳拉来到西藏的布达拉宫，化敌为友的西藏武僧帮助劳拉拿到了钥匙，有了它可以进入放着匕首的长城地下宫殿。进入宫殿后即将拿到钥匙时劳拉却中了陷阱，被巴托利抢先拿到了匕首。

巴托利将匕首插入了自己的心脏，并且在地下宫殿（此宫殿内没有重力，成龙的《神话》？）变身成为了龙。可惜即使是龙也不是劳拉的对手，依然被女主角拿枪轰至渣，被拔掉匕首随即化成骨架。这时宫殿开始倒塌（《神话》！又见《神话》！）……



距离一代发行的一年之后，Eidos发行了《古墓丽影2：西安匕首》。似乎是怕破坏了一代所创造的规则，二代相对于一代没有什么太大的改进，只是作了一些细枝末节的修补和美化。

图像方面，一代的多边形突兀的感觉依然没有得到解决，尽管大环境依然够靓丽，可敌人的制作仍然没有得到改善，似乎创作组把精力都放在了改善劳拉的样貌上了，主要就是劳拉的马尾辫被做成了一个单独的物体，可以随着劳拉的动作摆动。游戏的主要动作元素也没有改动，劳拉还是老样子爬上爬下跳来跳去，乏味的战斗系统没有任何改进，只需拿枪朝大致的方向扣下扳机等待敌人倒下即可。大量人类的敌人出现是惟一令人感到新鲜的地方。游戏的关卡设计秉承了一代的特色，各种机关和谜题精彩依旧，使玩家找到了玩二代的最主要的理由。

劳拉风暴

在人们的传统印象中，游戏业的形象代表是吃豆人、马里奥等造型简单的2D卡通人物，画面简单幼稚的游戏似乎仅仅是儿童的专利。然而在3D化转型时期里，游戏逐渐具备成熟的色彩，也越来越引起主流媒体的关注。性感的劳拉成为向人们介绍新一代游戏风采的最直观的形象代表。《金融时报》的报道之后，英国的《星期日电讯报》也对Eidos的这款3D游戏进行了报道，劳拉驾驶摩托车的3DCG图引起了极大关注。《古墓丽影》成为英国最受期待的游戏。

从技术角度来说，《古墓丽影》的3D画面在当时并不是最强的，id Software的《雷神之锤》有着更加出色的视觉效果。不过采用第三人称视点的全3D游戏在当时还十分少见，也因此引起了很多有着"《DOOM》眩晕症"的玩家的极大好奇。如何将平台动作游戏从2D平面带到3D世界？这是Core Design面临的最大难题，轻微的失误都有可能导致整个游戏的失败。杰里米·史密斯所决定的开发方向是3D化的《波斯王子》，游戏节奏不快，非常讲究方法以及动作的精确性，并且游戏世界中充满了精巧的机关陷阱。Core Design将2D平台动作游戏延伸到3D空间的秘诀在于其独创的"格子"概念，所有可以跳跃的平台其实都是由看不见的方格构成的，玩家要操纵劳拉以碎步进行精确移动。这种对空间距离的精确掌握与2D平台动作游戏在本质上是相同的。

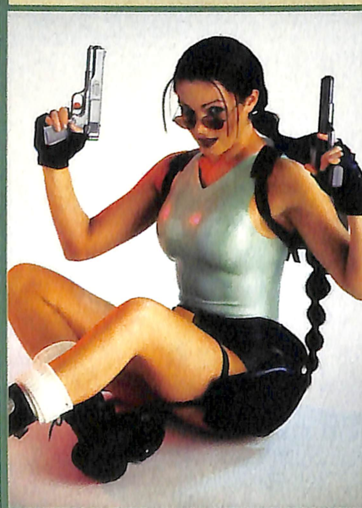


关卡和场景的多样性是提高游戏耐玩度的重要元素，而这就需要有一个巨大的3D世界。保罗·道格拉斯（Paul Douglas）通过他的编程天赋为本作创造了流畅的游戏体验，游戏世界虽然庞大，然而需要读档的次数和时间都很少。虽然有一些效果的实现是通过损失贴图质量和多边形数量为代价的，不过不可否认的是，Core Design非常精明地将有限的硬件处理能力用在了最需要的地方。初代《古墓丽影》画面质量不够高的另外一个重要原因是该作最初是用土星的游戏开发工具制作的，而土星的3D机能实在是难以挖掘。

1996年10月，《古墓丽影》作为土星年末商战的起爆剂闪亮登场，不过真正引起轰动的却是一个月后发售的PS版。土星从发售到退出市场在欧美一直没有多大作为，而PS却凭借索尼的品牌形象以及较低的价格开始在欧洲站稳脚跟。另一方面，欧洲玩家最为期待的N64发售日却推延到1997年春，因此1996年欧洲的圣诞成了PS的天下，而《古墓丽影》成为PS在欧洲一战定江山的头号功臣。PS版《古墓丽影》仅仅在英国就卖出了40多万套，是当年圣诞英国最畅销的游戏软件。1997年3月N64在欧洲上市时，PS已经占领了半壁江山。索尼社长出井伸之曾经坦言，《古墓丽影》是PS开拓欧美市场的第一功臣。

在《古墓丽影》走红之后受益最大的自然还是Eidos。自从在纳斯达克上市后，Eidos用从美国筹来的资金进行一系列疯狂的计划，在两年之内公司规模已经膨胀了30倍。这种过度扩张的结果是财务上的头重脚轻，《古墓丽影》若是失败很有可能令Eidos陷入万劫不复的境地。幸运的是，《古墓丽影》成功了，并且红到发紫，使得Eidos成功实现了"软着陆"。这一切仅仅只是开始，此时的Eidos并未意识到，他们正在创造"吃豆人"和"马里奥"之后的又一股虚拟偶像风暴。

第三任劳拉模特



妮尔·麦克安德鲁 Nell McAndrew

生日：1975年11月6日
身高：1.81米
三围：34D、24、34
发色颜色：褐色
眼睛颜色：绿色
爱吃的食品：意大利食物
最尴尬的时候：脱掉衣服后才发现玻璃清洁工在窗外

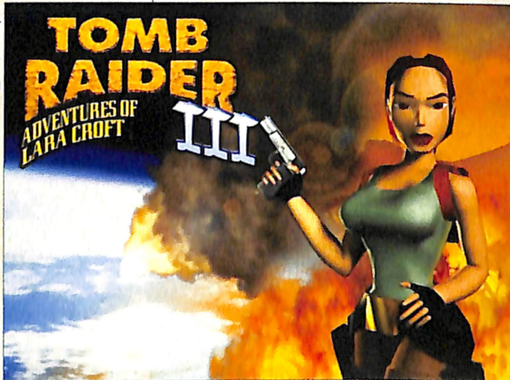
麦克安德鲁扮演的劳拉于1998年E3展首次露面。此前她曾经做过游戏节目主持人，担任过内衣模特、发型模特，甚至还当过adidas的形象小姐。由于在《花花公子》上出现了她的8页裸体版劳拉写真，Eidos将她和《花花公子》告上了法庭。

GAME Review 《古墓丽影3》

几百万年前的一块陨石的坠落是这次冒险的引子。南极附近的一个大陆由于受到了陨石的某种神秘力量的影响变得富饶。一个玻利尼西亚的土著部落发现了这块新大陆，他们在那里定居并且把神秘的陨石当作图腾来崇拜。但由于一场突如其来的灾难，他们被迫离开了那片土地。几百年前的一群冒险家在出海航行时发现了那块陨石，他们带走了陨石上的四个碎片，但是这些人都神秘地死去了。惟一幸存的一名水手把这些都记录在了一本笔记上，随后也死掉了。

到了现代，一所名为RXTech的研究公司在南极进行考察工作时发现了一个当年的英国冒险家的坟墓，据考证曾经有一些水手进入陨石坑内部进行探险活动。RXTech在陨石坑内探测到一种未知生命体，它可以改变生物的基因，也就是说可以借此创造出新的物种。而此时劳拉正在印度找寻被当地的部落膜拜了许多年的"印发达之石"。"印发达之石"据说就是当年被水手们带走的四块碎片之一，另外三块碎片分别藏在伦敦、内华达的51区以及南太平洋群岛的某个角落。

在南太平洋群岛的PUNA神庙中击败PUNA怪后，劳拉终于凑齐了四块碎片。而此时告诉她印发达之石秘密的威拉德教授露出了本性，抢走了碎片，启动了陨石的神秘力量，并变身为一只巨大的怪兽。劳拉奋力打倒了它，RXtech基地开始崩塌。千钧一发之际劳拉夺了一架直升机逃出生天。



《古墓丽影》电影版即将开拍，被吊起胃口的玩家于是万分期待《古墓丽影3》的发售，结果又令他们失望了。不思进取的制作小组只是延续了游戏的精髓部分，关卡更加宏大环境更加美丽，并且加长了游戏流程。尽管引入了几个新的动作和新的可以驾驶的交通工具，他们对其他需要改进的地方没有丝毫的变动，比如视角设计造成的游戏操控性问题，以及令人发困的自动瞄准射击系统。同时，三代的难度比起前作大大增加，令许多玩家感到不爽。

总之，没有新的元素是三代的最大缺陷。在经历了前两代的冒险之后，玩家们已经有些厌倦了用重复的动作来进行游戏。"《古墓》系列"应该寻求一些新的创意了。

谁与争锋

劳拉·克劳馥是第一位引起主流社会关注的虚拟游戏人物，精明的广告商很快看中了这位形象鲜明的3D人物。1997年初，美国天木蓝制鞋公司找到了Eidos，提出由劳拉担任其防水靴的代言人。不过当时Eidos对劳拉还没有多大信心，并且担心这种过于商业化的举动会导致玩家的反感，于是婉拒了天木蓝的提议。不过Eidos的宣传人员已经看到了劳拉潜藏的商业价值，一场大规模的宣传推广活动正在酝酿中。

《PSM》曾经将劳拉称为“开启游戏性诱惑时代的奇女子”，之所以“奇”是因为劳拉的长相无论从东方人还是西方人的审美观点都是相当丑陋的，无论是身材还是五官比例都脱离了现实。不过这种另类的形象正是劳拉声名雀起的主要原因，尤其是在Core Design为其绘制的3DCG海报中，劳拉夸张的身材让主流媒体也意识到了游戏这种新媒体在过去十年内发生的巨大变化。《古墓丽影》发售后，劳拉成为游戏业内的话题人物。1997年6月，《The Face》杂志的发行让酝酿了好几个月的劳拉效应喷薄而出，劳拉开始成为游戏业的新一任形象代言。

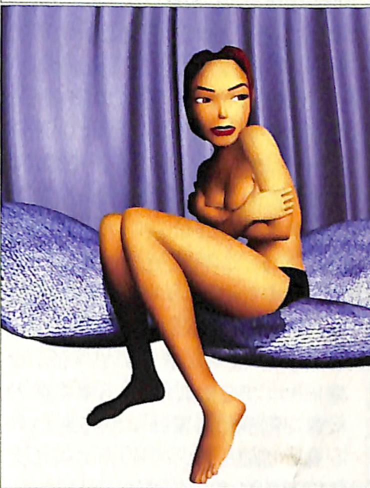
《The Face》是英国最著名的时尚杂志，而劳拉是第一个登上该杂志封面的虚拟人物。《The Face》对这位时尚新人进行了长篇报道，并且对设计者托比·佳德进行了长达8页的专访，劳拉·克劳馥从此成为时尚界的宠儿。

1997年的劳拉风暴是Eidos成立至今最成功的一次商业推广活动，在《The Face》的专题报道之前，Eidos已经准备了一系列的商品授权和推广计划。首先是使劳拉形象实体化的“劳拉模特”。Eidos从众多的候选人当中挑选了罗娜·蜜特拉(Rhona Mitra)担当首任劳拉模特，在1997年5月的E3展上引起了轰动。罗娜为了更加贴近劳拉的身材比例而进行了隆胸手术，当时还有报道说，为罗娜做隆胸手术的医生正是她的父亲。罗娜此举引起了《FHM》(For Him Magazine)的兴趣，这本与《花花公子》齐名的杂志用9页的篇幅对罗娜进行了访问，并且在文章中对二者的形象进行了全方位的比较。在Eidos的安排下，罗娜·蜜特拉在法国推出了首张音乐专辑《劳拉·克劳馥：亲临现场》，还有一张叫做《劳拉·克劳馥：赤裸》的单曲。

劳拉以及劳拉模特的走红引起了大批模特的争相模仿。《花花公子》杂志更是邀请模特尼尔·麦克安德鲁(Nell Mcandrew)扮演裸体版劳拉，尼尔与劳拉的对比图片引起强烈反响。此外劳拉的相关专门杂志如德国版《劳拉·克劳馥》、英国版《劳拉》、漫画版《古墓丽影杂志》也相继问世。劳拉的形象开始进入汽车、饮料、服装、模型、玩具等各种产品领域，甚至还有专门的劳拉电视节目出现。而由于劳拉的设定资料中有“喜欢U2乐队”这一条，在1998年的U2全球巡演中，劳拉的形象在U2新曲的MV中出现。1997年《时代》杂志评选的全球最具影响力50人中，劳拉以惟一一名虚拟人物出现。同年的《经济学家》在报道中用了这样一个标题——

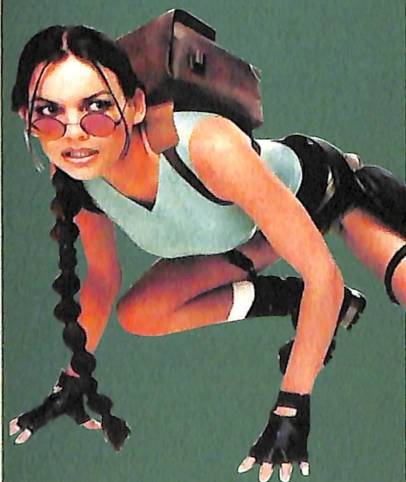
“劳拉·克劳馥谁与争锋？”







第四任劳拉模特



劳拉·瓦勒
Lara Weller

生日：1975年4月6日
出生地：荷兰
身高：1.73米
三围：34C、24、34
头发：褐色
眼睛：褐色
爱吃的食品：日本和意大利食物
爱喝的饮料：牛奶、红牛和红酒
喜欢的商店：French Connection

1999年E3展，与劳拉同名的劳拉·瓦勒出现在Eidos的展台。Eidos认为她的五官和身材都与劳拉非常接近，并且她本人也很喜欢运动、旅游和冒险。

GAME Review 《古墓丽影4》

这次冒险起源于一个古老的埃及传说，荷鲁斯——古代埃及的太阳神，光明之神的儿子。制服了邪恶之神赛斯，并把他封印在一处神秘的古墓中。

故事的引子，年幼时的劳拉跟随父亲的好友沃纳·冯·克络伊(Werner Von Croy)进行冒险，他们进入一个柬埔寨的著名佛教古迹吴哥窟之后，由于拿走了宝物彩虹女神而触动了机关导致沃纳被永远地关在了洞中。

结束回忆，来到现在，劳拉来到了赛斯之墓，即赛斯被荷鲁斯封印之地，她不小心拿走了荷鲁斯的护身符，同时也揭开了赛斯的封印。结果劳拉身边的人便不断地被邪灵附体。最后才发现原来一切都是沃纳·冯在幕后操纵，而他也变得邪恶了，像是被赛斯附了身。

在劳拉的好朋友简的帮助下，劳拉终于知道自己解开的是一个邪神的封印，如果想克制住这股邪恶势力的话就必须拿到荷鲁斯的黄金圣衣才能重新封印赛斯，而沃纳·冯也想得到这件黄金圣衣来加强邪恶的力量。结果在寻找圣衣的途中，荷鲁斯的护身符被沃纳盗走了。虽然最后劳拉找到了黄金圣衣，但沃纳·冯却绑架了简。来到开罗救出简后，便在金字塔旁与赛斯附体的沃纳战斗。

最终劳拉成功地再次封印了赛斯，而自己却被埋在了埃及的古墓之下。

四代的评价还不如前作，一如既往地毫无改进。除了在水流和灯光效果的制作上显得与众不同之外，游戏的亮点依然体现在宏大的关卡设计。但某些地方如从一个狭小的走廊突然走入一片广阔的空间时，会造成失帧和延迟现象。

四代的音响效果制作的非常完美，无论是闪耀的火把噼啪作响，还是尾随在身后的饿狼的嗥叫，抑或是清脆的枪响，甚至劳拉跳落地上的声音都惟妙惟肖。不过不幸的是，制作一款令人满意的游戏并不只是录制一张唱片那么简单。

新三部曲

劳拉·克劳馥如日中天之时，托比·佳德做了一个令人意外的决定。1997年9月6日，托比·佳德与保罗·道格拉斯离开了Core Design，组建了Confounding Factor，其首款游戏《Galleon》预订由Interplay发行。不过Eidos并未对此表示遗憾，因为万众瞩目的《古墓丽影2》已经开发完成。

1997年9月23日，SCEA宣布获得了“《古墓丽影》系列”家用机版独占权，《古墓丽影2》将只会在PS上推出。SCEA为此向Eidos开出了诱人的独占授权费以及大幅降低权利金的丰厚条件，不过具体金额至今仍未向外界透露。Eidos的其他游戏也随着鸡犬升天，SCEA还收购了《Fighting Force》的独占权。不过Eidos仍保留了PC版的发行权，并且决定在继续支持Voodoo系列显卡的基础上，同时支持Windows95与Direct3D。

《古墓丽影》的成功让Eidos的经营方向有了一定的变化。截至1997年9月30日的半年财务结算期，Eidos的营业额达到了2.2亿英镑，净收入高达1.8亿英镑。巨额利润再度刺激了Eidos的扩张欲望。1997年11月6日，Eidos斥资1100万英镑收购了挪威数据存储设备公司Opticom ASA的15%的股份，开始尝试向游戏之外的领域发展。Eidos原本打算利用Opticom的最新存储技术，不过虽然结果并没有用到，这笔股票投资却使其在2000年净赚了8000万英镑。Eidos开始对游戏项目的投资采取更为严格的项目评估制，“《古墓丽影》系列”得到了绝大部分资源，而很多前景不明的游戏开发项目则被取消。1997年11月，Eidos相继取消了三款游戏，裁掉了15人。随后Eidos技术部又有8人被裁。

1997年11月下旬或许是Eidos历史上最辉煌的一段时间，在两周时间内，Eidos获得了《最终幻想VII》PC版的发行权，并相继推出了3款百万大作，首先是1997年英国最畅销的PC游戏《冠军经理2》，随后PS独占的《Fighting Force》销量超过了150万套。不过这两款游戏在《古墓丽影2》面前都显得黯然失色。根据Eidos发布的数据，《古墓丽影2》发售之前的预订量就已经突破了200万套，创造了全系列历史上再也无法突破的巅峰。当时《PC Gamer》将《古墓丽影2》评为“史上最优秀的3D冒险游戏”。

劳拉·克劳馥的影响力直接关系到《古墓丽影》的销量，经过了轰轰烈烈的1997年，Eidos需要娱乐圈更大的支持以延续劳拉风暴。经



过了数月的传闻，Eidos于1998年3月确认《古墓丽影》电影版正在筹拍，制片商是大名鼎鼎的派拉蒙，投入预算为5000万美元。初步预订人选是由拉瑞·戈登（Larry Gordon）与劳埃德·李文（Lloyd levin）担任制片人，他们之前的作品包括《虎胆龙威》、《铁血战士》等。Eidos希望该片能够在《古墓丽影4》上市期间上映，而《古墓丽影3》准备于1998年底发售。

为了提高财务表现，Eidos将一年推出一款《古墓丽影》的目标改为两款。过于激进的作风使得该系列终于开始出现危机。1998年初，玩家迎来了《古墓丽影黄金版》。这款资料片性质的作品由“未完成的使命”以及“猫之阴影”两部分构成，总共有4个关卡。《黄金版》的出现分散了《古墓丽影3》的制作团队，以至于令该作的后期开发进度极为紧张。媒体对《古墓丽影3》的评价普遍不高，主要原因是该作的创新严重不足，无论是画面还是关卡设计都没有什么突破。相比之下，同一时期市面上出现的《潜龙谍影》等全3D游戏无论在技术还是创意上都显得更为成熟。

面对人们的质疑，Eidos察觉到了“《古墓丽影》系列”潜藏的危机，沿用多年的《古墓丽影》引擎与游戏系统需要有大的突破。此时DC、PS2等次世代主机纷纷公布，在计划其次世代转型计划的一次会议上，Core Design的制作人员与Eidos的管理者们达成了一致意见：

规划一个新的三部曲！

第五任劳拉模特



露西·克拉克森 Lucy Clarkson

出生地：英国约克郡
出生日期：1983年7月6日
身高：1.80米
眼睛：褐色
头发：褐色
三围：32D、25、36

露西的一家人都知道劳拉，她的父亲看到游戏中的劳拉时就觉得长得很像自己的女儿，而她的男朋友更是《古墓丽影》迷。Eidos找她当劳拉模特时，她才16岁，不过已经拍摄了多支内衣和泳装广告。

GAME Review 《古墓丽影5》

由于四代的最后劳拉被埋在古墓之下，生死不明。五代的剧情就是由她的几个好友的回忆组成的。

首先是简讲的故事：第一段是一代里死在劳拉手里的刺客皮埃尔在早期与劳拉争夺贤者之石的故事。第二段是劳拉在潜艇中与德军争夺基督教神器——命运之矛即朗吉努斯之矛（EVA?）的故事。居然还有黑手党牵扯了进来，当然最后命运之矛大发神威，产生了一股奇异的电流将坏人全部电死同时将潜艇击穿，劳拉不得不放弃命运之矛而逃出了潜艇。而命运之矛就永远地沉在了海底。（奇怪，明明是被初号机用来扎死使徒的时候遗留在太空了嘛）

接下来是劳拉的朋友帕特里克（Patrick）神父讲述的故事，关于苏格兰两大传说之一的苏格兰鬼魂的故事：劳拉在童年时期就打败了邪恶骑士的鬼魂，并解放了善良的僵尸的灵魂。

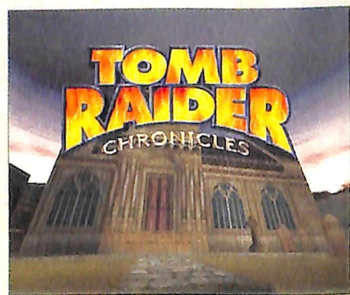
最后是劳拉的可爱的老管家温斯顿讲述的故事，也就是四代开篇时关于沃纳·冯和彩虹女神的事：沃纳·冯在得到彩虹女神后沉迷于对它的研究，产生了过分的欲望，并且想利用它制造可怕的东西。劳拉不愿沃纳·冯越陷越深，便在一个黑人“ZIP”的帮助下偷走了彩虹女神。而本篇的最后正是一个工作人员向沃纳·冯报告发现了劳拉的踪影，揭示了四代的开头。

从四代开始《古墓》开始在DC上推出了。四代在DC上的表现不尽人意，到了五代DC版本的《古墓》在图像上有了极大提高，但是由于机体关系操控性比较差，除此以外与PS版本没有太大差异。

PS版本在画质上也比以往有了提高，制作公司终于有了些进步。作为即将老去的机种，PS的机能在五代的《古墓》上的表现是令人惊奇的。虽然有些模块显得模糊，但是整体上几近完美。这一代还新加入了走钢丝和换手过绳索的动作。

五代的剧情是比较有趣的，综合了众多的小故事，还揭示了四代的部分剧情，相对以前的单线剧情令玩家眼前一亮。

但是新的不一定是好的，新的跳跃谜题（jumpin puzzles）系统饱受非议，被认为是难度过高的设计。



第二次劳拉风暴

1999年发售的《古墓丽影4：最终启示录》暗示着旧系列的终结，制作人亚德里安·史密斯（Adrian Smith）表示，这款游戏要带给FANS等待已久的东西。《古墓丽影4》从16岁的劳拉开始，到最后劳拉被掩埋在埃及的古墓之中。比起前作，本作在剧情上相当令人满意，其结局更是引起了巨大反响。

按照最初的规划，《古墓丽影5：历代记》原本是不应该出现的。不过Eidos需要有《古墓丽影》才能向投资者们提供一份漂亮的业绩报表，而次世代版的正统续作需要制作全新引擎和全新系统，因此在短期内不可能推出。2000年初，Eidos发布了财务预警，宣布将财年业绩预期下调。为了挽救投资者的信心，Eidos赶在财政结算日之前（2000年3月）推出了《古墓丽影3》的资料片《失落的神器》。2000年11月，Eidos又推出了《古墓丽影5：历代记》。

《古墓丽影：次世代》的开发充分暴露了Core Design在技术积累方面的严重不足。自从《潜龙谍影》发售以来，Core Design一直将该作视为《古墓丽影》的假想敌，因此2000年E3展《潜龙谍影2》的公布对他们来说是一个很大的打击。《潜龙谍影2》的画面素质大大超越了Core Design的想象，正在开发中的《古墓丽影》次世代引擎相比之下还有着很大的差距。因此当时Core Design仅公布了《古墓丽影：次世代》的CG图，号称实际游戏画面将会更加惊人。

电影版《古墓丽影》与次世代《古墓丽影》同样经历了漫长的延期。在派拉蒙的拉拢下，百事、爱立信、兰德·路华等企业都成为赞助单位，《古墓丽影》的预算从5000万美元提高到8000万美元。1999年12月，《好莱坞通讯》报道了《古墓丽影》的拍摄计划，性格火爆的安吉丽娜·茱莉确认为劳拉扮演者，并且电影版《古墓丽影》也将会是一个三部曲。

2001年，《古墓丽影》的上映带来了又一股劳拉风暴。该片全球票房收入达到了5亿美元，创造了游戏电影历史上的最高票房，同时也是女性主角电影的最高票房。劳拉·克劳馥的知名度因此而水涨船高，根据当时的调查统计，劳拉在美国的知名度已经远远超越了《古墓丽影》本身。没有赶在《古墓丽影》上映期间推出《古墓丽影：次世代》对于Eidos来说是一个巨大的损失。而Core Design也有自己的苦衷。进入PS2时代，游戏开发的难度骤然提升，而整个Core Design的游戏开发人员只有35人。制作团队面临的最大难题是游戏引擎的开发，这套引擎的开发足足用了三年的时间。到2001年6月，Core Design宣布，次世代《古墓丽影》的引擎仍在优化中。

一直到2002年3月，技术问题似乎已经迎刃而解。Eidos在伦敦和旧金山召开盛大的记者招待会，宣布《古墓丽影：黑暗天使》将于年底发售。而到了年底，Core Design又发现技术问题虽然已经解决，新的游戏系统却带来了平衡性方面的重大问题，于是游戏发售日被推迟到2003年情人节——即劳拉的生日。可惜到了2003年初，Core Design又发现了游戏中存在着大量的BUG，《黑暗天使》的发售日进一步延期到6月19日。

多次的延期并没有带来游戏性的提升。辛辛苦苦等待了3年之久的玩家失望的发现，摆在面前的是一款面目全非的《古墓丽影》。《古墓丽影：黑暗天使》的开发时间相当于前5作的总和，却也是全系列的一场灾难。Core Design听取玩家的意见对游戏进行了彻底的改头换面，可惜的是，这次改革是改掉了深受好评的要素，而加入了糟糕透顶的新系统和风格。玩家所熟悉的在古文明遗迹中探险的奇妙感觉荡然无存，取而代之的是阴暗的都市街头。更令人不解的是，开发时间最长的这款游戏居然也是BUG最多的一作。

祸不单行，次月上映的《古墓丽影2：生命的摇篮》同样惨遭滑铁卢，制片方公开指责《黑暗天使》的失败影响了电影的票房。《古墓丽影》进入了历史的最低点……



第六任劳拉模特

安吉丽娜·茱莉
Angelina Jolie

出生地：美国洛杉矶
出生日期：1975年6月4日
身高：1.70米
头发：黑色
眼睛：绿色

最大牌的劳拉模特当数安吉丽娜·茱莉。她从5岁开始涂口红、染头发，9岁开始学表演，11岁开始模仿迈克尔·杰克逊，20岁结婚，没多久就闪电离婚。她曾经吸过毒、搞过同性恋，是好莱坞著名的“坏女孩”。

GAME Review 《古墓丽影6》

劳拉在四代结尾生死不明，制作公司依然没有在本作中给玩家一个交代。这是个不相干的故事，尽管这次的冒险依旧是由沃纳·冯开始的。

故事从劳拉接到沃纳·冯的一个电话开始。根据沃纳·冯所说，一位名叫埃克哈德（Eckhardt）的人求自己去寻找五幅古老的神秘油画。于是劳拉来到巴黎与沃纳·冯会面，但见面之后劳拉想起沃纳·冯在彩虹女神和赛斯事件中的所做所为，忍不住与他起了争执。混乱中不知道哪里传来一声枪响，沃纳·冯倒在血泊里。此时劳拉别无选择只能逃跑。

而此时的欧洲正发生了一系列谋杀案件，被害人尸体的内脏都被挖出，旁边的墙上都涂抹着奇异的符文，似乎举行过某种邪教仪式。而此时被认为是杀害沃纳·冯的凶手的劳拉自然被系列谋杀案所影响，成为了世人眼中的变态杀人狂。劳拉认为叫埃克哈德的神秘客户一定与这些事有关，于是便开始调查。

原来埃克哈德及其属下的邪教已经存在了将近六百年。埃克哈德的不死之身是由天使与人的后代涅菲礼姆种族提供的，涅菲礼姆本身还具有任意变换形态的能力。埃克哈德将涅菲礼姆从诺亚方舟中解放出来后，被迫听从涅菲礼姆的指挥。埃克哈德侵占了一个由炼金术士和巫师组成的名为Cabal的教会，并杀死了其中大部分成员，把其变成为自己服务的邪教。从那时起，为了对抗邪恶的埃克哈德，一个叫真理之光的组织诞生了，其中的成员柯蒂斯·特伦特是惟一了解邪教幕后真相的人。后来埃克哈德不满足于拥有永恒的生命却只能被人使唤，便背叛了涅菲礼姆。结果被涅菲礼姆囚禁于德国的卡灵格古堡。虽然埃克哈德不在了，真理之光和Cabal的对抗却在延续。后来古堡被毁，埃克哈德逃了出来，其后用自己的获得的魔力杀死人类，以人类的内脏为自己延续生命。

最后劳拉发现邪教寻找古画的真正目的居然是为了复活传说中的沉睡者，以获得创造一个新世界的力量（EVA情节）。在柯蒂斯帮助下，劳拉把埃克哈德逼到了绝境，就在此时，埃克哈德的邪教助手卡莱尔（Karel）现出了真面目夺走了所有的古画，原来他是一个涅菲礼姆，这一切都是他在幕后操纵，帮助劳拉一步步找到古画的许多人也是他的分身。甚至有些时候的柯蒂斯的形象也是他的分身。他邀请劳拉加入他的计划，共同创造一个全新的世界，被劳拉拒绝之后卡莱尔恼羞成怒，一场大战开始了。最终劳拉用柯蒂斯给她的魔剑消灭了还未被唤醒的沉睡者，与之有着某种神秘联系的卡莱尔也随之被毁灭了。整个古墓开始坍塌，在柯蒂斯留下的魔剑的指引下，劳拉逃出了这个危险的地方。



游戏的整体风格过于灰暗。操作手感不佳，视角问题不仅没有解决反而更加突出，新的平台和全新的游戏引擎尽管使得游戏环境更加华丽，却导致了读盘时间慢以及图像延迟的现象。

体力值的引入使游戏本来就有些高的难度更显得变态。引入RPG的技能升级系统引入倒不失为一大亮点，双角色控制的引入也是新的元素之一，同时游戏还采用了贴心的快速存档的设定，可惜由于变态难度造成的反复读取使玩家没能体会到这些优点。

MOVIE Review 《古墓丽影》

曾经执导动作大片《空中监狱》与《西点揭密》的西蒙·韦斯特这次担纲《古墓丽影》的导演，经过他润色的本子在火爆桥段处理方面确实没有让观众失望。至少在动作场面上《古墓丽影》还算得上精彩。

演员的阵容也称得上比较豪华。最终扮演劳拉的安吉丽娜·茱莉得到了人们的广泛认可。无论从身材还是相貌她都无可挑剔，而惟一的缺憾是口音上的问题。劳拉的英国口音很让在美国土生土长的安吉丽娜·茱莉为难，尽管她尽量去改正，可是这一点到最后还是成为观众抨击影片的一大理由。而扮演劳拉的父亲的正是安吉丽娜的父亲、资深演员庄·沃伊特。一号反派的扮演者伊恩·格雷是英国著名的舞台剧、电影演员，尼科尔·基德曼在伦敦首场舞台剧《蓝房间》就是由伊恩出任男主角。

由于是动作电影，剧本方面稍嫌单薄：某天劳拉找到了她父亲失踪前留下的一个古钟。而一个叫作光明会的神秘组织正在寻找这个钟，这个组织相信这具古钟是找到上古钥匙的惟一线索，那把钥匙是一块三角形的神秘物体，具有超越时空的魔力。劳拉必须在两天内，找到三角形的两个碎片，才能阻止光明会的阴谋。一路上劳拉与敌人展开了激烈的争夺，最后，劳拉终于得到了神器，防止了灾难的降临。

影片上映之后，影评界对其评价不是很高，认为影片在情节的细节处理上不够用心。更有些喜欢开玩笑的网络评论者这样讽刺影片："某位叫西蒙·韦斯特的导演耗费了一大笔钱（据说是一个亿的美元），拿了一个金光闪闪的盒子，装了一大堆的垃圾，然后豪迈地将其扔给观众。但观众没有接，这一堆垃圾便结结实实地落在了地上，发出砰的一声闷响。"

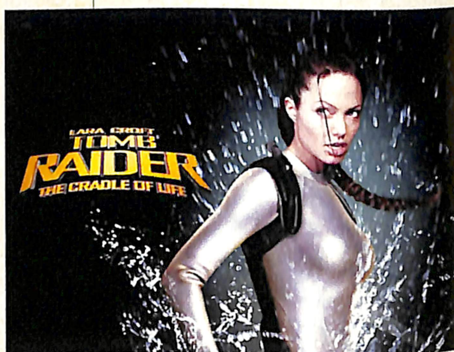
但这并不妨碍影片在世界范围内热映，首映票房1760万，首周票房达到了4820万美元，最终票房高达5亿美元。电影院中一大半的观众都是被性感的劳拉吸引来的男性，尽管他们一出门便高喊受骗上当，一回到家中便打开电脑上网四处宣扬影片素质如何低劣。可还是有源源不断的观众涌到电影院观看这部以人气取胜的片子。其实平心而论，并不能说《古墓丽影》没有亮点，至少在动作设计和打斗场面的火爆程度上，影片还是很有吸引力的。另外不管怎样，作为一部商业片，它毕竟取得了骄人的票房成绩。



MOVIE Review 《古墓丽影2》

《古墓丽影》第一代电影的票房成绩使电影公司尝到了甜头，派拉蒙在《古墓丽影2》上仍然下了大本钱而且其剧情所涉及的场景地域之丰富，可以称得上是前无古人后无来者，多处取景地更足以创下极限纪录。拍摄场景不但遍及英国威严的维多利亚古堡、希腊浪漫的爱琴海岸、中国古朴的黄土高原、香港雄奇的高楼大厦与非洲肯尼亚的旷野平原，最惊险的地方甚至是要求剧组在一座活火山口上进行拍摄，实在是前所未闻。不过，相对于危险的拍摄场地而言，安吉丽娜·茱莉却与拍摄第一集时一样，仍然坚持不用替身。所有的动作场面，包括高速驾驶摩托车以及穿着三点式滑水等等，安吉丽娜均坚持亲自上阵，颇有成龙大哥的风范。

二代剧情大致是劳拉找到了神秘的"潘多拉之盒"。不料华人犯罪团伙的头领陈洛却从她手中偷走了这个魔盒，他与另一个坏蛋里斯相互勾结，企图利用这个魔盒毁灭整个世界。劳拉必须抢先找回盒子并阻止这个犯罪集团。尽管影片邀请了著名华人演员任达华参与演出，二代在中国国内却由于种种原因未能通过公映审查。影片中许多场景都设在中国，但是劳拉的动作设计却与东方武术无缘，完全是一副拳击手的姿态。而且许多中国观众认为描写中国的部分与现实有很大差距，把中国描绘的比较落后。这些细节令中国观众多少有些不满。





第七任劳拉模特

卡瑞玛·亚德白碧 Karima Adebibe

现年20岁的卡瑞玛是居住在伦敦东部的普通女孩，被选为劳拉模特之前，她为英国时装品牌"Top Shop"担任销售助理。成为第7任劳拉模特之后，卡瑞玛将会接受一系列培训，例如英国空军特别部队（SAS）的生存课程、在东欧训练如何开枪、碰撞课程、考古学、行为礼仪等。

新的传奇

《古墓丽影：黑暗天使》开发计划启动时，Eidos在美国收购了一家叫做水晶动力的制作室。水晶动力成立于1992年，1998年Eidos以2840万英镑现金将其收购时，这家制作室已经有100人的规模。当时水晶动力制作室的强项是平台动作游戏，最著名的作品是3DO上的《Gex》，Eidos收购该公司的原因就是要弥补在该游戏类型上的不足。

在《古墓丽影：黑暗天使》的失败之后，Eidos迎来了漫长的寒冬期。2004年5～6月期间，Eidos数次发布财务预警，财年收入预期多次下调。有关Eidos将被收购的传闻此起彼伏，EA、Activision、Take-Two、THQ以及Midway都成为可能的买主。Eidos将这一切归咎为Core Design的能力不足，并最终将下一款《古墓丽影》的开发权交给了水晶动力。

2005年3月，与《古墓丽影》颇有渊源的U2乐队主唱等股东出资成立的Elevation向Eidos提出收购，随后英国的SCi也开出了收购价码。结果由SCi通过股票换购的形式收购了正处于窘境的Eidos。同一时期，美国游戏杂志《PSM》独家报道了《古墓丽影：传奇》，并对再次回到《古墓丽影》开发团队的托比·佳德进行了专访。一手创造了劳拉的佳德在阔别7年之后再度为这位女英雄赋予了全新形象。"回归本源"是《古墓丽影：传奇》的开发方向。进入2006年，Eidos将全部宣传精力都放在了这款游戏身上，投入了一系列的造势活动，并挑选了第七任劳拉模特，试图引起第三次劳拉风暴。这次Eidos的目标是创造新的传奇！





ISBN 7-88573-365-3
9 787885 733650 >